C·L·U·B Nintendo

Conoce a:

Zone of the Enders: The fist of Mars

Peter Pan -Return to Neverland-

Tony Hawk 3

Moto GP

Extra:

Nintendo & Square La alianza

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

SONIC ADVANCE

Año 11 No. 4

0 37634 13138 1 04

P. RICO US. 2.00-GUATEMALA Q/ 13.50-EL SALVADOR US. 1.75/C 15.00-NICARAGUA C$ 26.00-COSTA R. CO 650.00-HONDURAS L/27.00-PANAMA B/2.00-REP. DOM. Qs 27.00-COLOMBIA $4.800.00-BOLIVIA BS 8.00-ARGENTINA $ 4.00-CHILE $ 1.500-PERU Ns 8.00

C • L • U • B
Nintendo
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

DR.MARIO	3
NUESTRA PORTADA	12
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE SONIC ADVANCE	
NINTENDO TOP TEN	17
A FONDO	
TONY HAWK 3 GBA	20
ZONE OF THE ENDERS THE FIST OF MARS GBA	25
MOTO GP GBA	32
PUYO POP GBA	42
ALL STAR BASEBALL NGC	50
QUARTERBACK CLUB 2002 NGC	53
PETER PAN RETURN TO NEVERLAND GBA	62
COLUMNS CROWN GBA	68
NBA JAM 2002 GBA	71
TOM & JERRY MAGIC RING GBA	79
NHL 2002 GBA	86
PREVIO	
CRASH BANDICOOT THE HUGE ADVENTURE GBA	29
GOEMON GBA	36
BOMBERMAN MAX GBA	39
RESIDENT EVIL GAIDEN GBC	76
FIEVEL'S GOLD RUSH GBA	82
MIKE TYSON BOXING GBA	89
CEMENTERIO	45
MUSEO: NINJA WARRIORS	56
GALERIA DE ADELEINE	66
MARIADOS	91
READY 2 RUMBLE ROUND 2 N64	
EXTRA	92
ULTIMA PAGINA	96

BUSCA LA LISTA DE GANADORES DE
NUESTRO DECIMO ANIVERSARIO

ESTE ES EL ROMBO DE MARZO

Año XI #4 Abril 2002
CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE NINTENDO EN MEXICO Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
PRESIDENTE
Ricardo Shahín
DIRECCION EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACION
Javier Chávez "Conejo"
Alejandro Ríos "Panteón"
"Crow"
CORRECION DE ESTILO
Mayra T. Anaya
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez

ASISTENTE DE PRODUCCION
Pablo Mendoza H.

EDITORIAL TELEVISA MEXICO
DIRECTOR GENERAL/CEO
Martín Pérez Cerdá
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
DIRECTOR DE FINANZAS
Ernesto Cervantes
DIRECTOR DE MARKETING Y DESARROLLO DE NEGOCIOS
Santiago Blancafort
DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Mara Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
COORDINADOR DE CIRCULACION
Hugo Soto

Editorial Televisa México es una filial de Televisa Multimedia

PRESIDENTE
José Luis Gonzáles Gonzáles
DIRECTOR GENERAL/ VICEPRESIDENTE EDITORIAL TELEVISA INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen
VICEPRESIDENTE DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Michel Bauer
VICEPRESIDENTE DE MARKETING
Javier Toussaint
VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACION Y FINANZAS
Sergio Carrera

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/03

CLUB NINTENDO
(D.R.) © CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 11 N° 4. Fecha de publicación: Abril del 2002. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, mediante convenio con EDITORIAL TELEVISA INTERNATIONAL, S.A., por contrato de coedición, celebrado con GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-1999-021216295900-102, de fecha 13 de abril de 2000, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 52-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. © CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Ventas: Michel Bauer, tel. 52-61-26-03. SUSCRIPCIONES EN MEXICO: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-907-31-00. Correo electrónico: suscripciones@editorial.televisa.com.mx.
© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc. All rights reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertainment System, NES, Super Nes, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo.
Colombia: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 N° 12-12, Santafé Bogotá D.C. Colombia Conmutador 349-22-11, Suscripciones: 349-22-11 ext 149 y 150, Fax:349-22-11 ext. 154. Correo electrónico suscripciones: suctelevisa@colomsat.net.co. Servicio al cliente: suscripcol@editorial.televisa.com.mx. Distribuidoras Unidas, S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Venezuela: Publicada por Editorial Televisa International, S.A., Av. San Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas. Ecuador: Publicada por Editorial Televisa Ecuador, S.A., Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia Parroquia Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil. Argentina: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colon 275, 10° piso C1063ACC, Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.4343-2225. Fax: 4345-0955. Ediva, Ar. Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual N°. 704364. Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior Distribuidor de Revistas Bertrán SAC., Av. Velez Sarfield 1950, (1258), Buenos Aires Argentina. Chile: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, las Condes, Santiago de Chile, Tel. (56) 399-63-99, Gerente General: Sr. Rodrigo Sepúlveda. Distribución ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII). Exportado por Editorial Santa Fe S. de R.L. de C.V.
IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 1992.
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.
CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.
SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 5 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33
(c) 2002 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved
PRINTED IN MEXICO
Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 11 #4
Certificado ante el Notario Público #57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

ISSN 0188-7610

EDITORIAL

Últimamente nos han llegado noticias muy buenas de Nintendo respecto a sus planes para el medio de Arcadia y la relación con varias compañías importantes, pero lo que a muchos nos ha impresionado y que pensábamos que era prácticamente imposible, se ha hecho realidad; Square Soft trabajará de nuevo con Nintendo.

Este anuncio se hizo oficial a través de la página oficial de Nintendo of America y nos llenó de alegría ver que después de seis largos años, las relaciones entre ambas compañías se han vuelto estables y que por lo menos en Japón, uno de sus productos será lanzado a finales de este año.

Con esto, estamos seguros de que tú al igual que nosotros, también estás brincando de gusto y ya no tendremos reclamo alguno hacia la gran N.

DR. MARIO

Primero que nada, felicidades por la revista.
Pasando a las dudas acerca del NGC.
1. ¿Qué tan cierto es que Resident Evil será de dos discos?
2. ¿Para cuándo tendremos el ZELDA de las imágenes que vimos cuando la presentación del NGC, donde podíamos ver a un LINK más adulto peleando contra Ganondorf?
3. Y por último y la más importante; ¿Cómo le puedo hacer para limpiar los juegos del GameCube?

Jesús Adrián Zúñiga de León

Sí, es cierto, como ya dimos la noticia en el número anterior, el juego de Resident Evil se dividirá en dos discos ya que es tanta la información que se ha generado, que obviamente la mejor solución es manejarlo de esta manera. Esto lógicamente motiva a otros licenciatarios a hacer sus juegos mucho más largos y completos.
Con respecto a Zelda para el GameCube, hasta el momento Shigeru Miyamoto ha hecho algunas declaraciones, pero veremos más a fondo los detalles en nuestro número especial de Zelda, el cual saldrá a mediados de este mes.
Lo más recomendable para limpiar tus juegos, como ya lo hemos mencionado, es utilizando un trapo de algodón que no deje pelusa y que se encuentre completamente seco, tratando de quitar cualquier imperfección del centro hacia afuera del disco; esto quiere decir que no lo hagas de una forma circular porque puedes llegar a formar una fisura en la superficie que desvíe el láser y por consiguiente, el sistema no pueda leer algunos sectores del disco. Existen algunos aparatos para limpiar los discos, sin embargo, no hemos tenido la oportunidad de probarlos.

♦

Hola doctor de mil batallas:
Primero te quiero decir doc, que Club Nintendo es la mejor revista de todas, pero vayamos al grano. ¿Es cierto que va a salir Mario Kart para el Nintendo GameCube?
¿Cuándo va a salir Mario Sunshine?
Espero que en la revista me digas, pues yo compro el ejemplar de cada mes y lo leo todo por completo, pero la sección que más me gusta es la Galería de Adeleine, ya que yo tengo muchos dibujos hechos en sobres y se los voy a mandar, espero que les gusten.

Víctor Manuel Arellano Borquez
(su fan número 1)
Mazatlán, Sinaloa

Aunque Nintendo no ha confirmado fecha de salida ni equipo de desarrollo con respecto a la competencia de go-karts, se ha contemplado desde el principio como un hecho. Lógicamente aún no se ha dado la fecha de lanzamiento, sin embargo, Nintendo sigue manteniendo este título en sus listas como un juego seguro. En el verano de este año, toda la población de Japón podrá disfrutar de la última aventura de Mario, pero no será sino hasta el E3 cuando Nintendo of America dé una fecha segura para su lanzamiento en nuestro continente. Esperamos recibir pronto tus cartas para colocarlas o en el reverso del póster o en la próxima edición de la Galería de Adelaine.

♦

Hola que tal amigos:
Los quiero felicitar por su gran trabajo en Club Nintendo, aunque también les soy sincero, a veces se pasan de poner muchos "previos" y "a fondos" y cuando uno va a comprarla y la hojea, al ver tantos "a fondo" como que se nos hace un poco pesada, aunque de todas maneras la revista es muy buena. Deberían tener información más variada. Espero que no me lo tomen a mal, sino como una buena crítica.
Si les sobra un poquito de tiempo, ¿Podrían poner unos TIPS de Clock Tower (Snes)? Porque me atoré donde sale una muñeca que flota y te elimina y no sé qué hacer.
Por otra parte ¿Cómo sacan las fotos de los juegos? ¿Conectan (por ejemplo) el N64 al ordenador? ¿Cómo le hacen para conectarlo? ¿Y con qué programa sacan las fotos? Ya que también quisiera conectar el mío.

Les agradecería que me contestaran y no se preocupen, yo no los voy a amenazar de "si no me contestan les mandaré este e-mail 3 veces al día" se me hace absurdo y ruin, la verdad no va conmigo, es como si les dijera que si no me contestan les mandaré una mailbomb, verdad que no... Bueno amigotes me despido, y échenle ganas a todo lo que hacen y serán recompensados en la vida.

Edwin Manuel Vara Pérez
(Lim_park)
que_me_miras@hotmail.com
Reynosa, Tamaulipas

Gracias por las flores. No es que nos enfoquemos demasiado a los Previos y A Fondos, sino que gracias a la gran cantidad de juegos que han salido, nosotros tenemos la obligación de informarte a ti como a todos nuestros lectores, de los nuevos títulos para que puedan hacer una mejor selección a la hora de comprar y lógicamente encuentren lo que realmente están buscando o esperan de cada uno de los juegos. Tal vez en ciertos números (por ejemplo) hemos hablado de varios juegos de carreras y algún videojugador como tú, quiere comprar un título de este género; nuestra función es la de analizar los juegos para que dependiendo de tus gustos, puedas adquirir lo que más te convenga.
Desgraciadamente no podemos poner una guía de juegos que no han salido en nuestro continente, ya que mucha gente no cuenta con estos títulos y como tú mismo lo has planteado, muchos tendrían que saltarse estas páginas y realmente muy pocos lectores, podrían hacer uso de esta guía.
Para poder tomar las fotos, necesitamos unas tarjetas de captura de video para que la imagen del juego se pueda apreciar en el monitor del ordenador y así capturar la imagen deseada, nada fuera de este mundo. Es bueno conversar con personas civilizadas que esperan lo mejor de la gente sin amenazas ni insultos.

♦

Hola amigos de Club Nintendo.
No sé si es que los e-mails que les mando no llegan, pero ustedes no contestan. Al menos todavía no tengo la revista de este mes para verificar si respondieron lo que les mandé anteriormente.
Sólo quiero que me respondan una pregunta acerca del juego de GameCube: PIKMIN. Ustedes dicen en su revista de febrero que Olimar (el protagonista) cuenta con 30 días para recuperar las piezas de su nave (Dolphin). Me interesa saber a cuánto tiempo equivalen esos 30 días en la realidad, acaso no necesitará de una Ocarina of Time espacial para regresar el tiempo... (es una broma).
Respóndanme por favor.

José Gregorio Hernández Mejía
República Donimicana

No José, para nada. Al transcurrir un día y si no estás satisfecho con tu progreso, simplemente vuelves a comenzar ese mismo día utilizando el archivo que ya grabaste en la Memory Card; así tendrás la certeza de que el Dolphin se restaure por completo y de que el Capitán Olimar regrese a su casa.

♦

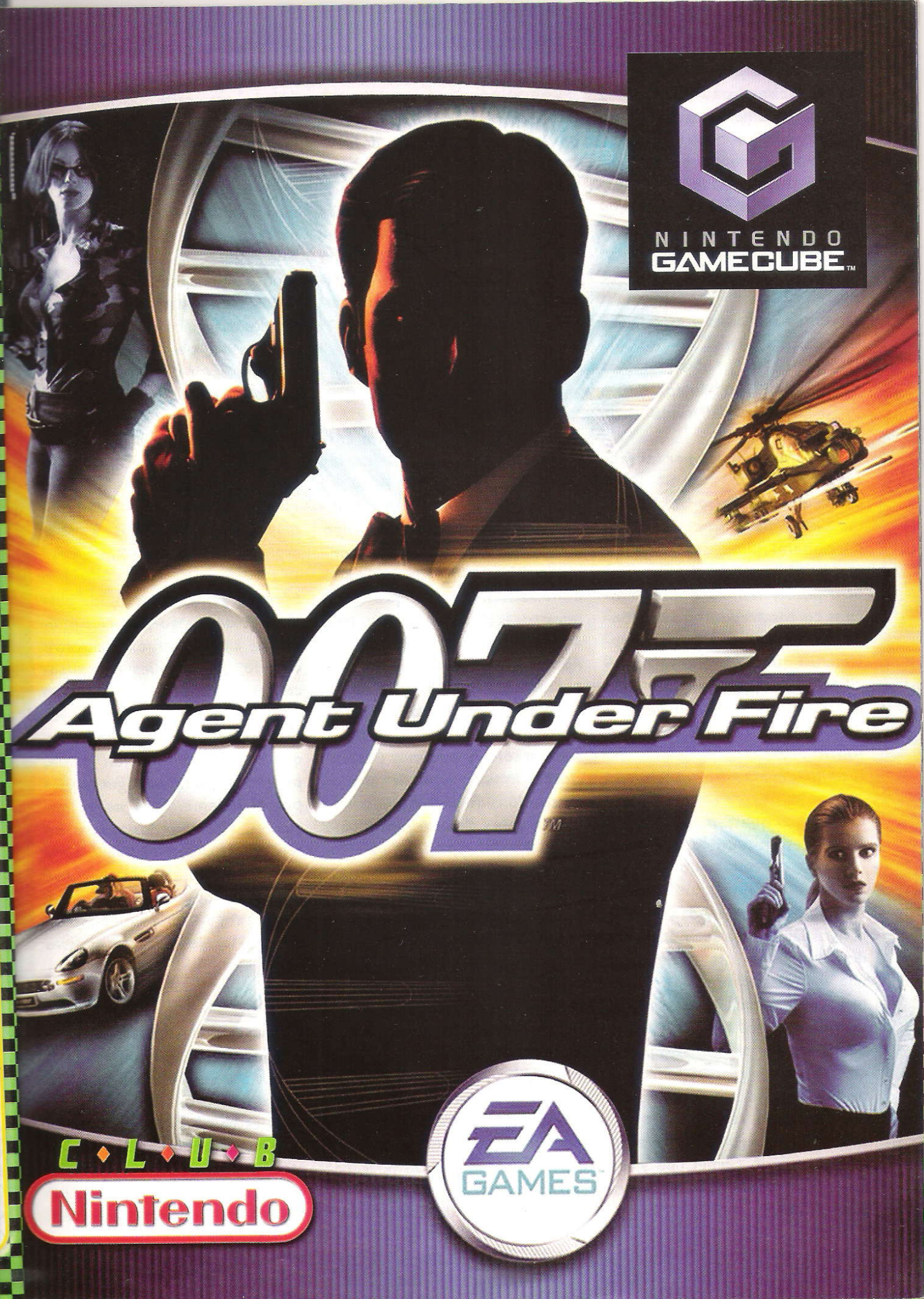
Hola. Es la primera vez que escribo, pero déjenme decirles que su revista es la mejor de todo México. Pero basta de halagos y vamos a las preguntas:
¿Cuáles son las ventajas que tengo si me compro el Sonic Adventures 2 para el Nintendo GameCube?
¿Qué extras podría tener al conectar el Sonic Adventures 2 con el Sonic Advance? Ya para terminar, ¿Cuándo sale Resident Evil para el GCN en nuestro continente?
Bueno, hasta pronto.

Luis Gerardo Rubí Peña
Guadalajara, Jalisco

Gracias por los piropos. Al entrar en el modo de Chao en el Sonic Adventure 2: Battle, podrás brindarle muchas ventajas a tu Chao; así mismo, la versión de Game Boy Advance cuenta con otras características; y lógicamente, al combinarlas, podrás desarrollar de una forma más eficiente a tu Chao y así competir dignamente contra cualquiera que ose retar a tu Chao.
Ya falta menos para poder disfrutar del tan esperado Resident Evil para el Nintendo GameCube. La fecha de lanzamiento se concentra en abril, así que podrás aprovechar muy bien las vacaciones de verano.

♦

Qué tal amigos del club más sólido de América Latina.
Felicidades por su décimo aniversario y espero que sigan tan dinámicos como siempre lo han sido.
Es la primera vez que les escribo y lo hago porque tengo dos dudas y sé que ustedes me las pueden despejar:
1. ¿Es verdad que existe un cartucho de Silent Hill para 64?
2. Soy panameño, tengo más de 5 años comprando su revista en es-


NINTENDO
GAMECUBE
007
Agent Under Fire
EA
GAMES
C • L • U • B
Nintendo

tablecimientos porque no he podido suscribirme a su revista, cada vez que la compro busco y busco y busco una dirección que me permita suscribirme pero no la encuentro, ¿acaso aquí en Panamá no existe un lugar donde me pueda suscribir? y si es así ¿POR QUEEEEEEEE? no existe ese lugar. Bueno por el momento eso es todo.
Espero su respuesta y los seguiré leyendo.

Rafael Cano Mendoza
República de Panamá

Hola Rafael, gracias por las felicitaciones.
Es totalmente falso que existe un Silent Hill para el Nintendo 64, Konami nunca desarrolló este título para este sistema. Por otra parte, hemos recibido muchas cartas preguntando a dónde pueden solicitar una suscripción, así que para que se les facilite en cierta forma, les proporcionamos el e-mail general en donde se reciben todas las solicitudes:
suscripciones@editorial.televisa-.com.mx
Esperamos que sea suficiente y les contesten todas sus dudas.

♦

Hola que tal amigos de la mejor revista del sistema solar. Les mando estas líneas para comentarles que en la portada de su revista es muy difícil distinguir los nombres de los juegos que son para el GCN de los que son para el GBA por lo que les sugiero regrese la sección de GAME VISTAZO porque cuando compré la revista de Marzo pensé que el juego de KOF era para el Nintendo GameCube y me llevé un chasco al saber que era para el GBA.
Por último les quiero preguntar ¿para cuándo saldrá METROID PRIME para el cubo (me muero por jugarlo) y su especial de ZELDA que vengo esperando desde hace meses.
PD: Espero lo publiquen, pues es algo que todos los lectores se deban dar cuenta y que no lo tomen a mal por favor, solamente son críticas constructivas para hacer mejor nuestra revista.

Juan Carlos Ramírez Partida
Tlaquepaque, Jalisco

Como siempre, tenemos la costumbre de tomar en cuenta las opiniones de nuestros lectores, pero no será si no hasta Junio cuando implementemos algo que indique de primera instancia la diferencia entre cada uno de los sistemas, para que todos nuestros lectores se sientan más a gusto con nuestra revista.
Aún no hay fecha oficial para la precuela de nuestra gran heroína Samus Aran, lo más seguro es que no digan nada hasta el E3, así que sólo te pedimos paciencia. Por lo pronto puedes checar la sección de Extra para ver nuevas fotos de este formidable juego. Lo del especial de Zelda, como ya lo mencionamos, ya está en camino, en unos cuantos días más podrás disfrutar de este número especial.

♦

Hola. Soy el feliz poseedor de un GBA, y me prestaron el juego de Tony Hawk 2. Está excelente, la movilidad, las gráficas, todo. Pero tengo una inquietud... No importa cuanto lo miro y trato de explicármelo, pero estoy convencido de que los personajes son poligonales... ¿Es cierto? Lo digo porque los noto muy poco detallados (si se tomaron el trabajo de hacer un "dibujo" para cada posición de cada personaje de cada movimiento, en cada uno de los ángulos de cámara y en cada uno de los frames de la fluidísima animación, por lo menos se hubieran molestado en hacerlos más detallados).
Además, si se fijan en el pelo de algunos personajes, o el gorro de algunos otros, están hechos por simples triángulos, que parecen generados en tiempo real por el GBA. Por favor díganme cual técnica usaron los de Vicarious Visions para crear los personajes, si son polígonos, o un sofisticadísimo efecto de rotación y escala.
Gracias.

Ricardo Tovar
San José, Costa Rica

Efectivamente Ricardo, los personajes del juego parecen polígonos, sin embargo, a nuestro criterio, son simples digitalizaciones de modelos en 3D. Esto quiere decir que todo lo que ves son imágenes capturadas para que con una animación fluida, parezcan polígonos generados por el sistema. Pero no te angusties, Vicarious Visions se ha reivindicado con el nuevo Tony Hawk 3 que ahora sí detallaron mucho mejor a los personajes y podrás encontrar un A Fondo de él en este ejemplar de nuestra revista.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, espero que se encuentren bien. Los felicito por sus 10 años, ¡pero qué diez años!
Ustedes han sido los mejores en lo de revistas de videojuegos y en general de cualquier revista, espero que la revista pueda llegar a los veinte años y que no desaparezca

ya que esta ha sido mi revista favorita.
Bueno les voy a hacer unas preguntas que espero me respondan:
1. ¿Qué demonios es un Pixel?
2. ¿Los gráficos de los juegos que están saliendo, por ejemplo Resident Evil para Nintendo GameCube, son de primera generación? Porque son impresionantes.
Bueno, espero que mi carta sea publicada.
Para todos aquellos que apenas empezaron a ser videojugadores y que dicen que otros sistemas son mejores que los de Nintendo, déjenme decirles que son unos #$%& porque apenas comenzaron a jugar y no saben los años que Nintendo ha estado en nuestros hogares. Nintendo ya es toda una tradición, es decir, por ejemplo ¿quién no reconocería a Mario? Yo soy realmente alguien muy chico de edad pero comencé a jugar a los tres años y nadie me va a decir qué compañía de videojuegos es la mejor:
¡ARRIBA LA GRAN N!
Se despide su fiel lector:

Farid Alí Ramírez Ramírez
"Matthew"

Los Pixeles son puntos en la pantalla, por ejemplo, en el monitor de una computadora que puede desplegar una imagen de 640 por 420, significa que puede desplegar 268,800 pixeles en la pantalla. Así se define la resolución de una imagen.
Se nota a leguas la gran experiencia que tiene Capcom para desarrollar modelos en 3D y gracias a las capacidades del Nintendo GameCube, han podido realizar un trabajo tan impresionante como lo es Resident Evil, que realmente es su primer juego para este sistema. Aparte de la tradición, Nintendo siempre se ha preocupado por los videojugadores al brindales títulos tan diversos y se vio con el Nintendo 64, ya que la gran mayoría de juegos que valen la pena para este sistema han sido desarrollados por sus equipos de trabajo. Además, todo pinta muy bien para el Nintendo GameCube con los nuevos arreglos con varias de las compañías más importantes en este medio de entretenimiento.

♦

Hola queridos amigos de Club Nintendo.
Esta carta la escribo porque tengo ciertas inquietudes que quisiera que ustedes me las despejaran si no es mucha molestia y para agradecerles por el gran trabajo que desempeñan ahí en la redacción.
Bueno entrando ya en materia yo soy muy fanático de Rare y les quiero preguntar si esta compañía tiene pensado lanzar al mercado la secuela de Jet Force Gemini ya que me gustó mucho el juego de N64.
También quiero preguntarles si en Digipen no hay inconvenientes si mando una solicitud siendo yo ya un ingeniero de sistemas.
Bueno, ahora sí les dejo mi dirección electrónica por si todos aquellos amigos fanáticos de Rare quiern comentarme sus opiniones es: samus88@latinmail.com
se despide su fiel lector:

Mauricio Rivero Padilla
Colombia

Definitivamente Jet Force Gemini es uno de los mejores juegos para el gran Nintendo 64 y esperamos ver alguna translación al Nintendo GameCube de este gran título, sin embargo, Rare no quiere comentar nada de sus proyectos futuros y no tenemos información al respecto. Por otra parte, hay que estar al pendiente de Star Fox Adventures porque promete mucho y ahí veremos la experiencia que ha adquirido Rare en el GCN.
No estamos bien informados de los requisitos que necesites para poder ingresar a Digipen, pero ¿Por qué no lo checas tú mismo en su ya conocida dirección electrónica? "www.digipen.edu"
Ya colocamos tu correo electrónico y te deseamos la mejor de las suertes en tus proyectos.

♦

Antes de despedirnos, nos gustaría hacer una mención especial por su colaboración a las siguientes personas:
Carlos Eddy Ponce Fuentes
Omar Cárdenas Mandujano
Fernando Frías Urraca
Fabián Martínez Martínez
Itzel Méndez López
Muchas gracias por su apoyo.

Bien, pues eso es todo por este mes. Esperamos contar con tu presencia en el mes de Mayo y te recordamos que en unos días estará a la venta nuestro número especial de Zelda.
Ya sabes que todas las cartas y correos electrónicos son bien recibidos a nuestras direcciones correspondientes:

Hamburgo #10
Col. Juárez
México D.F.
C.P. 06600
ó
clubnin@nintendo.com.mx

Y no olvides visitar:

www.nintendo.com.mx

♦

RESPUESTAS PRIMERA FASE

Por fin nuestro concurso de aniversario ha llegado a su fin. Después de una larga espera, nos complace agradecer tu interés por participar con nosotros en un evento tan importante para todos los que formamos parte de Club Nintendo.
Sabemos muy bien que las preguntas no eran tan fáciles de contestar y varias de ellas eran verdaderamente capciosas, pero finalmente tenemos a los ganadores y por si existía alguna duda, te ponemos las respuestas correctas.

01 ¿Qué tiene de raro el Número de nuestro Primer Aniversario?

El primer aniversario se llevó a cabo en el número 13 (en vez de ser el 12 ó primero del segundo año).

02 Menciona al menos tres de las cinco figuras que se encuentran en los "Estereogramas" que se publicaron en el Año 3 Número 6

Goomba, Yoshi, Luigi, Mario y Logo de Club Nintendo

03 ¿A partir de qué número comenzamos a empastar nuestra revista? (quiere decir sin grapas)

año: **3** número: **11** **Portada Donkey Kong Country (SNES)**

04 ¿Cuál es la clave para pelear contra Mike Tyson (Mr. Dream) en Punch Out de NES?

007 373 5963

05 ¿En que número de nuestra revista se publicó el Control de las Celebridades entrevistando a Graciela Mauri?

año: **1** número: **9**

06 ¿Cuáles han sido los nombres de la comercializadora que han importado los productos de Nintendo en México desde 1988? (Menciona por lo menos 3 de ellos)

C Itoh, Prodein, Itochu y Gamela

07 ¿Cuántas preguntas venían en el cuestionario que se realizó para festejar nuestro primer aniversario?

30 (treinta)

08 ¿Cuál es el nombre del chip especial que ayudaba al SNES a procesar juegos en 3-D como Star Fox?

FX Chip

09 ¿Cómo se llama la palanca oficial de Nintendo para el NES?

NES Advantage

10 ¿En que números de la revista aparece Mario en la portada con los colores de la playera y el overol invertidos? (menciona el año y números)

Año 1 Número 1 y Año 1 Número 3

11 ¿De qué capacidad era el procesador del Virtual Boy?

32-Bits

12 ¿Cuál es el password que pide el robot en el nivel cuatro de Star Tropics (NES)?

747 ó 747Mhz

RESPUESTAS 2EGUNDA FASE

13 ¿Qué juego se representa en la portada que se publicó en nuestro número 100?
Pokémon Stadium

14 ¿Cuáles fueron los dos nombres que tuvo el Nintendo 64 antes de salir al mercado?
Ultra 64 y Project Reality

15 Contando con este ejemplar, ¿cuántos números de nuestra revista se han publicado? (sin contar los números especiales)
122

16 ¿En qué Números apareció el Comic de Axy y Spot? (menciona el año y números)
Año 6 Número 7 y Año 6 Número 9

17 ¿Cuál fue el primer número de nuestra revista en donde se publicaron 96 páginas?

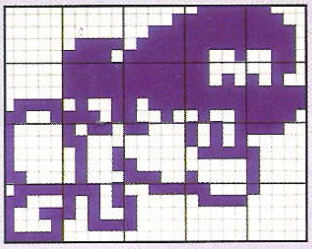
año: **3** número: **11**

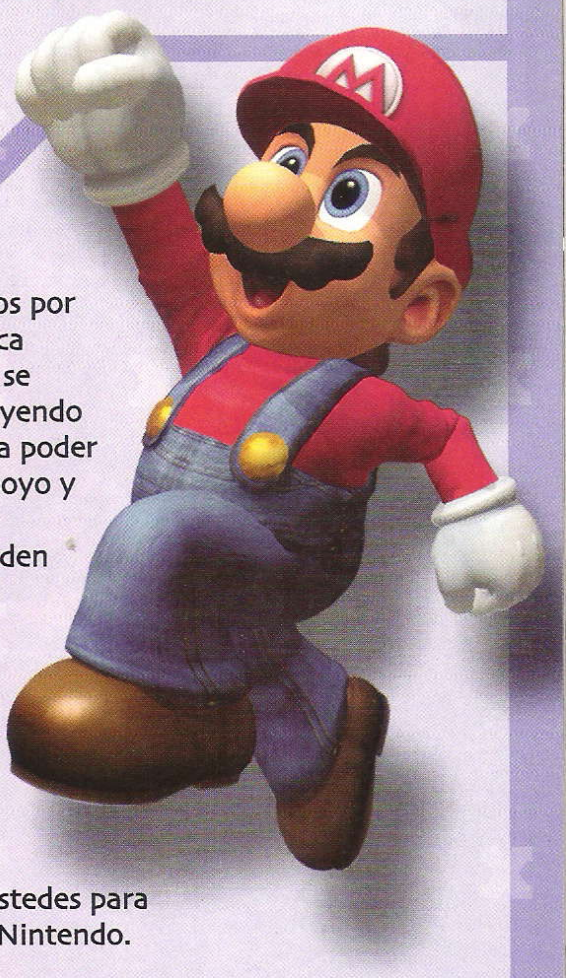
18 ¿A qué precio se vendió el primer ejemplar de Club Nintendo?
$6,000.00 Pesos o $6.00 Nuevos Pesos

19 ¿A partir de qué número se implementaron las "segundas opiniones"?

año: **9** número: **7**

20 Resuelve correctamente cada uno de los puntos de este Picross.





Recibimos varias cartas de toda América Latina preguntándonos por qué decidimos realizar el concurso únicamente para la República Mexicana y la respuesta a esto es que desafortunadamente no se pudieron concretar todos los lineamientos para realizarlo incluyendo Centro y Sudámerica, pero nos comprometemos a trabajar para poder incluirlos en futuras promociones. Esperamos contar con su apoyo y comprensión.
Por este aniversario ha sido todo, así que los ganadores ya pueden reclamar sus premios en las oficinas de nuestra redacción.

Les recordamos que para comprobar que realmente son los ganadores del concurso y poder entregarles su premio, deben de presentar una identificación vigente con fotografía y un comprobante de domicilio para evitar cualquier inconveniente.

Agradecemos tu participación y esperamos contar con todos ustedes para seguirte brindando la mejor información del gran universo de Nintendo. Hasta la próxima.

"Promoción notificada a la Procuraduría del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 15 de noviembre de 2000. Para mayor información llamar al 55.46.86.22 Cualquier incumplimiento repórtalo a la Profeco.

C·L·U·B Nintendo X 2001 1991

GANADORES DE UN NINTENDO GAMECUBE CON UN JUEGO

DAVID ALFONSO ROSALES GALINDO
Guaymas, Sonora

JUAN MANUEL GARCIA NAVA
Puebla, Puebla

ALEJANDRO ALNECAVE OLAIZ
México, D.F.

JUAN LEDESMA RAMIREZ
Irapuato, Guanajuato

LUIS ALFONSO VEGA GARCIA
Tepoztlán, Morelos

GANADORES DE UN PAQUETE ESPECIAL DE GAMELA

(el paquete consta de una playera, squeeze, llavero, gorra y pin cada uno).

MARIANA COLMENARES
México, D.F.

DENISSE ARELLANO ARREGUIN
Ecatepec, Edo. de México

ARISTIDES VILLANUEVA MARTINEZ
México, D.F.

ALEJANDRO IBARRA SALAZAR
Mazatlán, Sinaloa

JAIME A. CABALLERO SANTIN
Toluca, Edo. de México

DANIEL MARTINEZ NAVA
México, D.F.

MONICA MORENO FRAGA
México, D.F.

EUSEBIO RAFAEL ROBERTO
Tultitlán, Edo. de México

JUAN RODRIGUEZ GOMEZ
México, D.F.

JAIME SADOTH GAONA S.
México, D.F.

POR PRIMERA VEZ LA MASCOTA DE SEGA LLEGA A NINTENDO

NINTENDO GAMECUBE

PRONTO TENDRAS QUE DEMOSTRAR

¿ QUIEN ES EL MEJOR ?

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

¡¡ ESPERALO PROXIMAMENTE !!

gamela Mexico

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio

No promuevas el contrabando.Para hacer válida tu garantía, debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.

TM, ® y Logo de Nintendo GameCube son Marcas Registradas de Nintendo TM, ® 2002

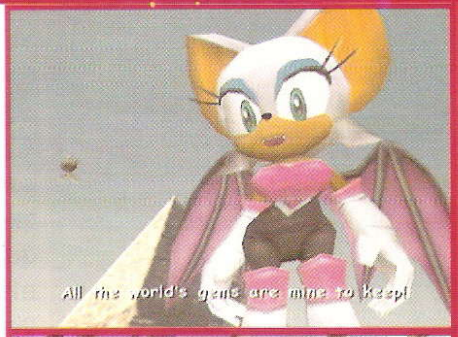
Hace algunos años era totalmente imposible ver o mejor dicho jugar algún título del famoso puerco-espín llamado Sonic en alguna consola que no sea propiamente de Sega, sin embargo ahora que Sega se ha transformado en Licenciatario, hace que aquel sueño imposible se convierta en realidad, y no es para menos, ya que Sega se ha destacado por ser un muy buen licenciatario y para muestra se encuentran títulos como Chu Chu Rocket para el Game Boy Advance o el súper divertido Monkey Ball para el Game Cube.

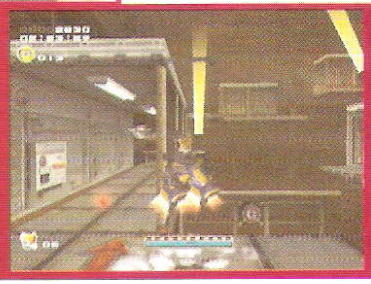
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

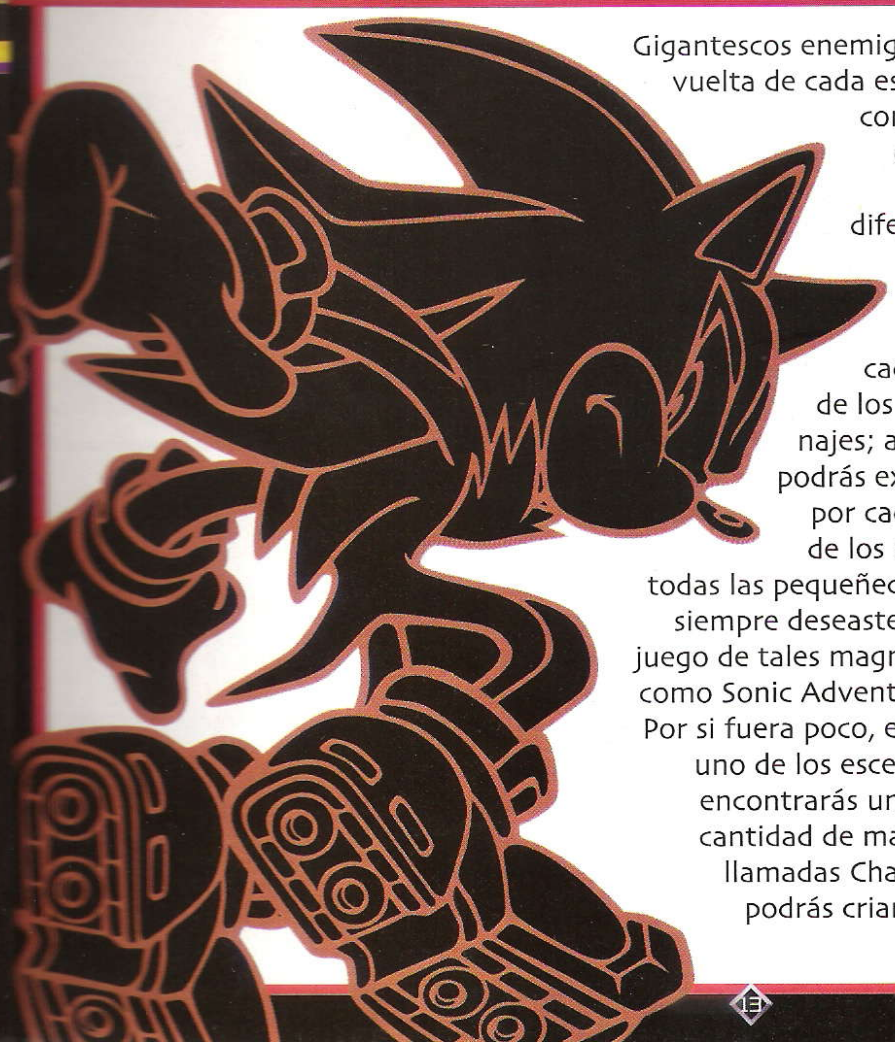
Pero lo que muchos videojugadores esperábamos era un título de Sonic para alguna consola de Nintendo, así que este carismático personaje hace su arribo a las dos nuevas consolas de Nintendo para beneplácito de todos los jugadores.

Tanto las versiones de Nintendo GameCube como Game Boy Advance, son únicas en su clase. Para empezar, la versión de GCN cuenta con toda la emoción que se presentara en Sonic Adventure 2,

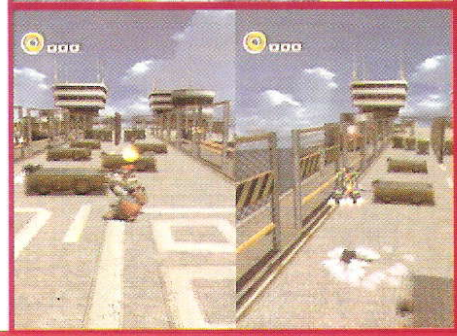
pero con grandes adiciones en el área de multi-player, para así consolidarse como uno de los juegos más esperados para este sistema.
Con nuevos efectos visuales a parte de contar con una gran cantidad de idiomas a seleccionar, Sonic Adventure 2 te brindará una acción constante que pocos títulos podrían ofrecerte.
Con dos líneas de historia, (la de los héroes y la de los villanos), este título promete horas y horas de entretenimiento, con gran variedad de niveles, así como doce diferentes personajes que logran una aventura digna de un jugador exigente.

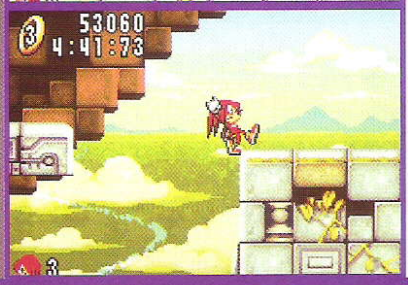






Gigantescos enemigos a la vuelta de cada esquina, combinado con las diferentes habilidades de cada uno de los personajes; además podrás explorar por cada uno de los niveles todas las pequeñeces que siempre deseaste en un juego de tales magnitudes como Sonic Adventures 2. Por si fuera poco, en cada uno de los escenarios, encontrarás una gran cantidad de mascotas llamadas Chaos que podrás criar en un

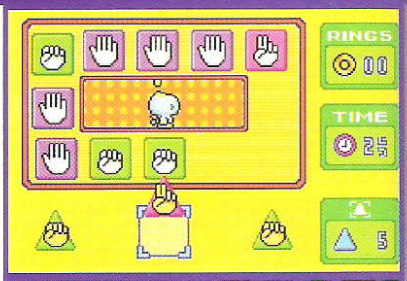


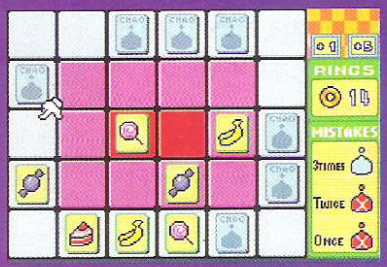


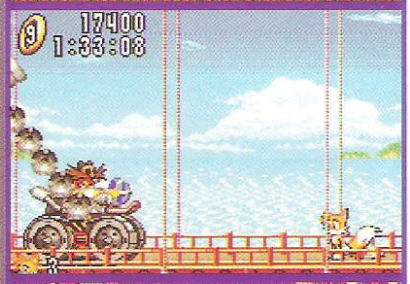
ambiente apropiado para entrenarlos y así enfrentarlos contra las mascotas de tus amigos que cuenten con ellos.

A parte de esto, también tendrás una escuela para que tus Chaos aprendan diferentes habilidades, así como tiendas para adquirir comida nutritiva para criar a tus mascotas.

Por su parte, la versión de Game Boy Advance también cuenta con sus propios beneficios aprovechando las ventajas de este sistema, con su clásica forma de juego que ha caracterizado la larga trayectoria de este puerco-espín.





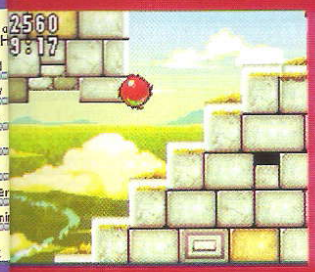


Así como en las demás versiones de Sonic, en este título deberás colectar una gran cantidad de anillos dorados que además de generarte puntos extra al finalizar la escena, tendrán la función de marcar tu cantidad de vida, ya que si pierdes todos los anillos y eres atacado por un enemigo, perderás una vida. Lo más atractivo, es que a menudo, encontrarás ítems que te dan distintos beneficios como invencibilidad, escudos protectores, vidas extra o zapatos extra.

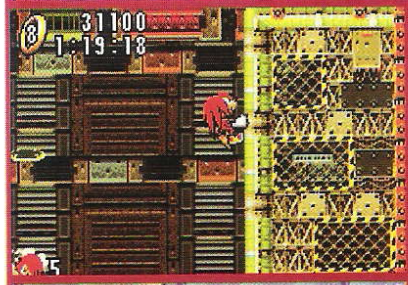
En Sonic Advance, cuentas con 4 diferentes personajes a escoger, cada uno cuenta con habilidades diferentes como volar o flotar por un lapso de tiempo, treparse de las paredes o dar golpes en el aire, además de los clásicos golpes o ataques de cada uno de los personajes y estos son: Sonic the Hedgehog, Mail "Tails" Prower, Knuckles the Echidna y Amy Rose. Así que trata de probar suerte con cada uno de ellos para que puedas elegir con cual es con el que te acomodas mejor ya que una vez que inicies tu juego, no tendrás continuaciones extra para seguir tu aventura.

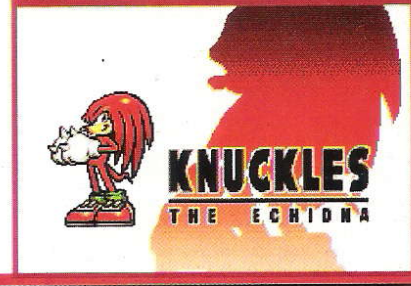
Lo interesante en todo esto, es que dependiendo del personaje que elijas, variará un

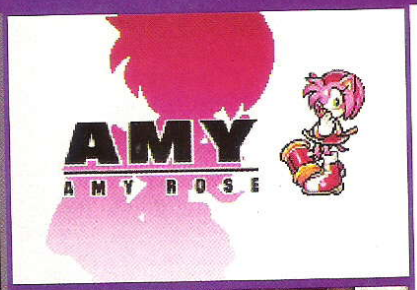
poco la dificultad del escenario ya que por ejemplo, Knuckles podrá trepar por las paredes facilitándote el acceso a varios sitios del lugar, mientras que con Sonic, tendrás que recorrer el camino completo hasta llegar a tu objetivo. Otro ejemplo sería el que cuando utilizas a Amy Rose y te enfrentes a algún jefe de escena, sólo lo podrás eliminar utilizando su mazo para generar un impacto directo contra ellos, en cambio, con los demás personajes, además de utilizar sus ataques como puñetazos o golpes con sus colas, también podrás saltar y caerles en la cabeza.



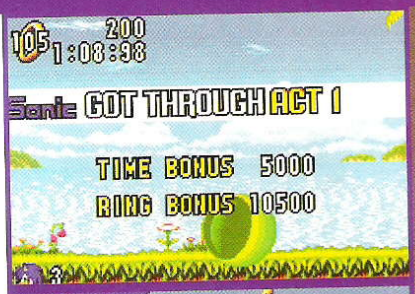
En este juego cuentas con distintas modalidades, como son: "Game Start" que es donde iniciarás plenamente una nueva aventura una vez que hayas seleccionado al personaje con el que quieras participar. Cada escenario cuenta con un jefe final y dependiendo el tiempo y la cantidad de anillos con que termines la escena, será la cantidad de puntos que te serán otorgados. Otra modalidad de juego es "VS" que como su nombre lo indica, competirás contra un amigo para ver quién es el mejor en este juego. Para el modo Multiplayer, o mejor dicho VS, podrás utilizar ya sea un solo cartucho de Sonic para ambos participantes o en su defecto, cada uno podrá utilizar su cartucho. Además de las opciones anteriores, Sonic Advance posee una forma de juego totalmente diferente a lo que es el modo de aventura y que lleva por nombre "Tiny Chao Garden" que aunque el nombre te parezca chistoso, es bastante atractivo la función que se le ha dado a este modo de juego, ya que por ejemplo, los Chao, son pequeñas mascotas "Virtuales" con las que deberás tener todos los cuidados y atenciones como alimentarlos, atenderlos e inclusive limpiar su hábitat.

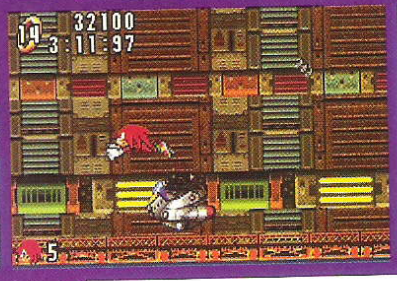


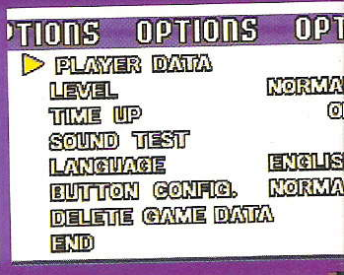




La forma de elevar sus características como stamina, poder, habilidad para nadar, correr o volar además del afecto, será mediante le proporciones diversos tipos de alimento o frutas. Pero no creas que es gratis el darle todo esto, sino que para comprar las frutas necesitarás anillos dorados que podrás conseguir ya sea en cualquiera de los 2 minijuegos, uno que es un tipo memorama u otro donde participarás en un juego de piedra, papel o tijera pero de una manera totalmente diferente a lo que hayas visto y que por cierto es bastante entretenido. La otra manera de conseguir anillos para este modo de juego, es conforme avances en el modo de







aventura, lo que es más sencillo todavía.
Pero no creas que es sólo cuidar y alimentar al Chao, sino que este minijuego por así denominarlo, ha sido desarrollado de una manera muy completa ya que no sólo quedará en la memoria de tu Game Boy Advance, sino que futuramente podrás tener más actividad con tu Chao en la versión de Sonic para el Game Cube. Así que como podrás darte cuenta, este juego es mucho más interactivo de lo que te habías imaginado hasta el momento, y claro, con toda la compatibilidad entre ambas plataformas de Nintendo se vuelven mucho más atractivas las opciones de hacer compatibles los juegos de portátiles con los caseros.
Ambas versiones pueden ser combinadas para darte una experiencia única ya que al utilizar el cable especial para conectar el Game Boy Advance con el Nintendo GameCube, podrás intercambiar Chaos así como ponerlos a pelear o a correr para extender el entretenimiento a niveles nunca antes vistos.
En resumen, este par de juegos desarrollados por sus creadores originales, claro está que nos referimos a Sonic Team, hicieron un excelente trabajo que gracias a sus características e innovaciones, se ha ganado el derecho de estar este mes en Nuestra Portada.

+++TOP++++ NINTENDO

LOS MAS VENDIDOS

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

Si de algo podemos estar seguros, ¡es que este juego llegó para quedarse! Super Smash Bros. Melee es una excelente opción para todo tipo de videojugadores, tiene tantas cosas que no lo vas a dejar en muuuucho tiempo. Como siempre, Nintendo se enfocó a la diversión familiar; Melee puede ser jugado por un videojugador principiante o más joven sin mucho problema ya que es realmente fácil de jugar y a su vez, un videojugador experimentado encontrará un buen reto. ¡No lo puedes dejar de jugar!

2 NBA COURTSIDE 2002

Este juego dio un salto a la segunda posición de un mes a otro y probablemente hubiera llegado más lejos si no hubiera un Super Smash Bros. Melee. Sabemos que los juegos de deportes no son tan populares como alguno de aventuras o de peleas, pero es que los cuates de Left Fields se lucieron con este titulazo en todos los aspectos. Se juega excelentemente ya que el control es muy bueno, así que tan pronto como lo tienes en tus manos, puedes empezar a jugar sin problemas. Las gráficas son excelentes y podrás manejar con mucha facilidad a tus jugadores favoritos y crear a los equipos como quieras.

3 GOLDEN SUN

Este juegazo llegó a la tercera posición y muy meritoriamente porque es uno de esos juegos que hacía mucho tiempo que no veíamos, gráficas impresionantes, historia interesante y envolvente, varios personajes, poderes, magias y mucha diversión como en los buenos viejos tiempos y lo mejor de todo es que es para el Game Boy Advance y lo puedes llevar a donde quieras. Dado que los juegos que ocupan las primeras posiciones son tremendamente buenos, este título no llegó mas lejos, pero sí es el portátil que ha superado a los demás. No cabe duda que es un cartucho que no puedes dejar pasar.

4 MORTAL KOMBAT ADVANCE

El violentísimo, entretenido, divertido y retador Mortal Kombat Advance subió una posición y seguramente llegará más lejos, pues los fans de esta saga no pueden dejar de jugarlo y tenerlo. Como sabrás, el malvado emperador del reino de Outworld, Shao Khan, continúa con su plan de apoderarse del reino de la Tierra, así que podrás elegir uno de varios personajes para pelear contra él, pero cada uno de ellos tiene motivos diferentes para entrar al torneo, así que la batalla será bastante violenta. ¡Ahora llevarás la reta a donde quieras!

5 STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... enfrentarás una de las batallas más impresionantes de todos los tiempos. El aguerrido Rogue Squadron deberá enfrentar al imperio galáctico, esta vez en el poderoso Game Cube. Estamos seguros que la mayoría ya fue por su Disco con su distribuidor autorizado más cercano, porque es un título que ni un solo fan de Star Wars debe perderse. Si te gustó la versión de N64, quedarás maravillado con las impresionantes gráficas y los detallados escenarios. No te lo puedes perder.

6 TEKKEN ADVANCE

Este juego entra al Top Ten de lleno en la sexta posición y con mucha razón. Este clásico de Arcadia tiene bastantes seguidores y es que es una conversión bastante buena de este título que dejará satisfechos a todos los fans de esta serie de peleas. Como sabrás, Tekken es un juego bastante técnico donde no se trata de lanzar poderes y ya, sino que debes medir muy bien a tus oponentes y combinar los movimientos para derrotarlos y seguir avanzando. Una muestra del poder del Game Boy Advance es lo bien que trabajaron con las gráficas y la rotación de los escenarios del juego.

7 DAVE MIRRA PRO BMX

Como ya saben, los grandes deportistas extremos están de moda en estos días y por supuesto el espectacular Dave Mirra no podía faltar en un entretenido juego para el GameCube. En este juego las gráficas no son tan sorprendentes como se imaginaba, sin embargo la movilidad y las excelentes animaciones que le han dado al juego, lo hacen muy entretenido, sin mencionar todas las diferentes suertes que puedes realizar sobre la bicicleta. ¡Ah! Pero créenos que un detalle son los accidentes y golpes que sufren los deportistas. Además este título cuenta con sensacional música de fondo.

8 ADVANCE WARS

Este juego no subió mucho que digamos, tal vez sea porque ya todos tienen el suyo y ya están declarándose la guerra con sus respectivos Game Boy Advance. Advance Wars es uno de los mejores títulos de estrategia que hemos visto para cualquier sistema portátil, cuenta con todos los elementos necesarios como cualquier juego del mismo género en cualquier sistema. Lo mejor de esto es que lo puedes llevar a todos lados y retar con tus cuates por medio del cable link de tu Game Boy Advance. Si eres uno de los pocos que no tienen su Advance Wars, ¿qué esperas?

9 SUPER MARIO ADVANCE 2

Siguiendo la tradición de las conversiones de juegos al sistema portátil más poderoso, el Game Boy Advance, ahora tenemos un gran título que nos puso nostálgicos y que no podemos dejar de recomendarte. Así como el Super Mario Advance fue una adaptación del clásico Super Mario Bros. 2 de NES, Super Mario Advance 2 es una adaptación del exitoso primer juego del legendario SNES, Super Mario World. Ahora podemos disfrutar de este juego nuevamente y poderlo llevar a donde queramos, con toda la acción de la versión del SNES. ¡No lo dejes escapar!

10 PIKMIN

Este juego sufrió una caída bastante fuerte en este mes, pero las razones son comprensibles; este juego ya tenía mucho tiempo en esta lista y seguramente todos ya están disfrutando de su Pikmin en sus hogares con su familia. Además, los juegos que han salido últimamente también tienen lo suyo y como era de esperarse, muchos juegos quedaron fuera del Top Ten. Pero eso no quiere decir que sean malos, al contrario, quiere decir que prácticamente volaron y es porque son bastante buenos, Pikmin es un juego muy recomendable para toda la familia. Es un juego que te entretendrá por horas enteras.

LOS MAS RECOMENDABLES

1 SUPER SMASH BROS. MELEE

Pues bien, una vez más estamos aquí para recomendarte los juegos que más nos han gustado y los que creemos que son los mejores después de checarlos de principio a fin. Super Smash Bros. Melee es un título que nos puso a jugar y jugar y jugar desde la primera vez que lo pusimos en nuestro Game Cube. Alguno de nosotros está terminándolo para conseguir más monedas y trofeos o bien, practicando para estar siempre listo y fresco. Este juego está tan completo que no puede dejar de formar parte en tu colección, lo recomendamos muchísimo para aquellos que gustan de reunirse un fin de semana y convivir con tus cuates.

2 NBA COURTSIDE 2002

Todos en la redacción somos un equipo de personas que trabajamos juntos y nos apoyamos y ayudamos unos a otros cuando se necesita... pero cuando cada quien toma su control, ¡las cosas cambian! Todos aquí disfrutamos de una buena y sana competencia y no dejamos de probar todos los juegos, especialmente los Multiplayer y ver quién es el mejor. Las gráficas, los modos de juego y las opciones son de lo mejor, una de las mejores opciones es la de editar a tu personaje y como en este juego hay tantos detalles para el rostro, el cuerpo, etc. realmente te diviertes muchísimo creando a tus celebridades.

3 TEKKEN ADVANCE

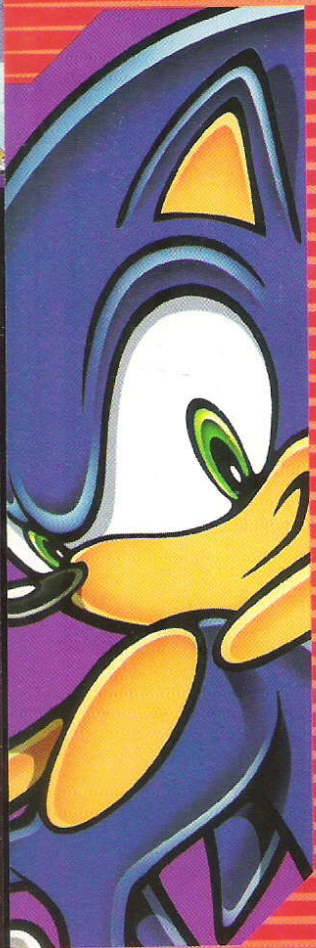
El Game Boy Advance es un sistema de posibilidades ilimitadas y una de las pruebas es el gran número de adaptaciones de juegos a este sistema, tanto de Arcadia, como de otros sistemas caseros como el SNES y el NES. Tekken Advance nos ha dejado impresionados por la excelente calidad de gráficas, música y efectos visuales; ahora todos los aficionados a las grandes sagas de los juegos de peleas pueden disfrutar en donde sea de una buena reta por medio del cable Link y lo recomendamos ampliamente. Las animaciones, se ven muy fluidas, ¡le pusieron mucho empeño para que quedara de pelos!

4 PIKMIN

Ya hemos hablado mucho de este juego, de sus excelentes gráficas, música, escenarios y entretenimiento, pero algo destacable es que Pikmin no es solamente gráficas y música padre; Pikmin es una muestra de cómo Nintendo siempre está innovando y creando ideas frescas para que los videojugadores tengan la seguridad de que lo que están jugando sea un producto de calidad y no hecho al aventón. Pikmin transmite un sentimiento muy especial al jugarlo que nos hace recordar los antiguos títulos similares como Lemmings. Si quieres un buen juego, por dentro y por fuera, no dudes en checar Pikmin, no te arrepentirás.

5 MORTAL KOMBAT ADVANCE

Aquí en la redacción las oponiones sobre los juegos son muchas y muy diferentes, aunque no perdemos la objetividad. Pero en algo sí estamos todos de acuerdo, es una excelente idea que el Game Boy Advance esté sirviendo para revivir juegos que hicieron historia, como es el caso de Mortal Kombat Advance. No sabemos qué sorpresas nos esperan en el ya anunciado Mortal Kombat 5, pero sí es un gusto muy personal el que podamos jugar de nuevo el viejo UMK3 en cualquier lado, echar la reta y recordar aquellos tiempos. Si eres fan de la serie, no puedes dejar de checar este gran juego.



6 SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

Sonic llega al Nintendo GameCube con una de las más grandes partes de su saga, para ser más precisos, la seguda de ellas en la que nuestro azulado héroe tiene que luchar contra el maligno Dr. Eggman y su orda de robots para encontrar antes que él las legendarias Chaos Emeralds. Esta aventura está llena de acción con muchos niveles en 3D aprovechando las ventajas que brinda un sistema tan poderoso como el Nintendo GameCube.

Lo mejor de todo es que dos jugadores podrán verse las caras en varias competencias de Versus o Multiplayer y así aumentar la diversión.

Qué bueno que Sega se ha vuelto un licenciatario más para nuestro sistema consentido y además produciendo títulos como éste o como Sonic Advance.

Estamos seguros que estarás tan entretenido con estos títulos como nosotros.

7 SUPER MARIO ADVANCE 2

Como te imaginarás, nos llenó de regocijo poder jugar de nuevo este gran título, sólo que ahora está mejorado y además, podemos llevarlo a todos lados. Aquí encontrarás muchos tipos de tropas y vehículos que deberás usar para desarrollar una estrategia digna de cualquier general militar. Nintendo es una compañía que quiere seguir apoyando a sus personajes y lo hace de una gran manera al poner al alcance de todos los videojugadores sus más famosas y exitosas aventuras. Esperamos ver mucho más de esto.

8 SONIC ADVANCE

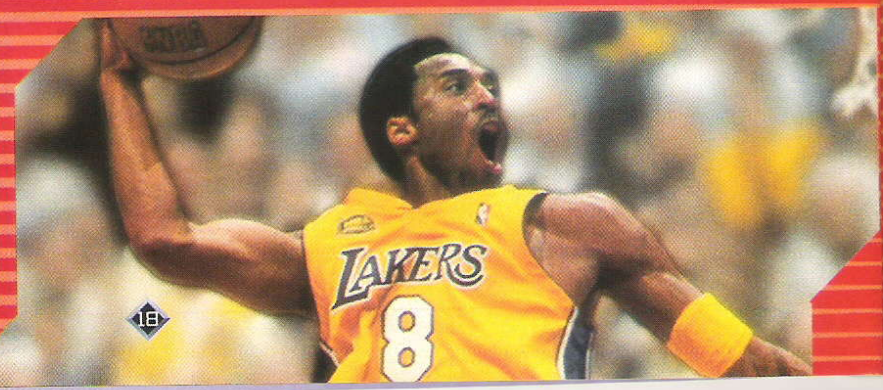
Un héroe con historia se ha unido a la gran familia de Nintendo y está dispuesto a demostrar su velocidad y lo que vale, empezando por el Game Boy Advance. En esta aventura, Sonic y sus amigos: Amy, Tails y Knuckles deberán recorrer intrincados y extensos escenarios en los que deberás pulir tus reflejos para salir victorioso. Cada uno de estos personajes tiene diferentes habilidades que le ayudarán a pasar ciertas partes de las etapas que los demás no podrían o no de la misma manera, así que el reto siempre será diferente. Este juego está hecho con el estilo clásico de Sonic, muy parecido a los juegos de plataformas vistosos y coloridos del SNES como Plok!, Bubsy y otros.

9 ALL STARS BASEBALL 2002

Este es un gran juego que no puedes dejar de checar si eres un aficionado a los juegos de deportes y en especial al Baseball. Con All Stars Baseball podrás tener montones de equipos, muchos jugadores y modos de juego que te pondrán a jugar sin cesar. Cuenta con las clásicas opciones que cualquier entrenador de la vida real envidiaría; puedes intercambiar jugadores de un equipo a otro y hacer las combinaciones más locas que se te ocurran y llegar a hacer al equipo que siempre quisiste, con tus jugadores favoritos.

10 NFL QUARTERBACK CLUB 2002

El último juego de este mes en el Top Ten también es muy recomendable si te gusta disfrutar un buen partido de football americano. Una de las cosas que más nos gustaron de este juego fue lo increíblemente detallados que están todos los elementos; se ve que los cuates de Acclaim ponen el alma en cada uno de sus títulos y cada vez que sale una nueva versión, lo hacen con más ganas y corrigiendo detalles que se les fueron en los anteriores. El repertorio de jugadas también es muy amplio, recuerda que en tus manos tienes el control y que de tus decisiones depende el futuro del equipo. Y si crees que eres el mejor Quarter Back, ¡es hora de demostrarlo!



Agradecemos a:

ABRAHAM SOSA AGUILAR
ADRIAN A. QUIÑONES SALGADO
ADRIAN ANTONIO ARIAS
ADRIAN AYALA M.
ADRIAN IBARRA LUGO
ADRIAN R. PEREZ
ADRIAN SANTILLAN LUNA
ALAN A. GONZALEZ OLIVO
ALAN D. PUGA GUTIERREZ
ALAN E. APARICIO LEMUS
ALAN E. ARES RODRIGUEZ
ALAN EDUARDO
ALAN O. VARGAS NARVAEZ
ALEJANDRO ALBA C.
ALEJANDRO CANTU GONZALEZ
ALEJANDRO GONZALEZ C.
ALEJANDRO OSORIO
ALEJANDRO POSSE MONTAÑO
ALEJANDRO VEGA V.
ALFONSO RODRIGUEZ TRAVA
ALICIA ZEPEDA DURAN
ALONSO FERNANDEZ
ALONSO VALENCIA JUAREZ
ANAHI A. ALFARO ROMERO
ANDREA TAMEZ RODRIGUEZ
ANDRES ALVARADO ORONA
ANGEL V. REYES O.
ARAM J. A. FABIAN GOMEZ
ARTURO VIDAL AGUIRRE
ASHLEY MICHELLE GARZA H.
BERENICE GARCIA DIAZ
BLAS ROMERO CARRERA
BRIAN R. VALENCIA BARRAZA
CARLOS BARCO ORTIZ
CARLOS CASTRO GALARZA
CARLOS D. MENDOZA GONZALEZ
CARLOS E. TANCO HIDALGO
CARLOS ERNESTO
CARLOS J. TORIELLO G.
CARLOS M. FLORES MORA
CARLOS N. VAZQUEZ RAMIREZ
CAROL SANDOVAL BERMUDEZ
CECILIA DE LA CRUZ BARBA
CESAR DE LA ROSA
CHRISTIAN ALDUCIN
CLAUDIA I. JOAQUIN ROBLES
CLAUDIA M. DE LOA LOPEZ
CHRISTIAN ABRAHAM NG.
DANIEL ALEJANDRO BENITEZ
DANIEL ARROYO E.
DANIEL CHACON LIMON
DANIEL DOMINGUEZ HERMIDA
DANIEL LARA CORTEZ
DANIEL NOSSIFF SEPULVEDA
DANIEL OJEDA QUINTERO
DANTE FERNANDO G.
DAVID A. GARCIA TELLEZ
DAVID A. HERNANDEZ JIMENEZ
DAVID ADRIAN MAYA
DAVID ASH. M.T.Z.
DAVID BENJAMIM ALTAMIRANO
DAVID H. SILVA AVILA
DAVID ISAID VEGA
DAVID R. LOPEZ PIÑA
DELFINO R. GARCIA VAZQUEZ
DIEGO A. GARCIA BARBA
DIEGO I. URIAS A.
DIEGO VEGA ROMERO
EDDER A. ANDRADE SANCHEZ
EDGAR A. SOSA VALLES
EDGAR ALAN PINEDA
EDGAR MARABEL G.
EDSON C. GARCIA C.
EDUARDO A. LEAL GARCIA
EDUARDO VERA RAMIREZ
ELIOT RODRIGUEZ CASTRO
EMILIO MONTAÑO ORTIZ
ERIC ORTIZ GARCIA
ERICK ORTIZ
ESTEBAN MARTINEZ VARGAS
FELIPE SELERIO V.
FERNANDO BARRAGAN GARZA
FERNANDO DIAZ GUTIERREZ
FERNANDO GUTIERREZ MARTINEZ
FERNANDO J. CASASUS CARDOZA
FERNANDO MONTEMAYOR DEL VALLE
FERNANDO MONTERRUBIO
FRANCISCO GIL M.
FRANCISCO MANCERA
FRANCISCO ROSAS HINOJOSA
FREDY DE S. GUTIERREZ NUÑEZ
GABRIEL HATFIE
GABRIEL O. MALDONADO GOMEZ
GENARO M. RENDON MALDONADO
GENARO VAZQUEZ LOZOYA
GENNER ALVAREZ FLORES
GERMAN ORTEGA NIETO
GIBRAN ANDRADE ASEGUERA
GONZALO CRUZ C.
GUILLERMO ANDRES HUERTA
GUILLERMO DE LA C.
GUILLERMO HUERTA
GUSTAVO LAZCANO PEREZ
GUSTAVO SENA GARCIA
GUSTAVO ULLOA GALVEZ
HECTOR A. MAGAÑA
HECTOR A. SANDOVAL SAUCEDO
HECTOR D. GARCIA RIVERA
HUGO A. MENA ROJO
HUGO ROJAS LOPEZ
HUMBERTO MARTINEZ OROZCO
IGNACIO VELAZQUEZ LARA
IRAN RAFAEL ROMAN
ISDELL
ISMAEL JUAREZ HERNANDEZ
IVAN GARCIA REYES
IVAN SANTILLAN B.
IVONNE G. DURAN ESPARZA
IZMAEL Z. CASTRO VASQUEZ
J. DE JESUS ROCHA
JAIME LLANAS AVALOS
JAIME M. BENAVIDES CHINAS
JAIME RODRIGUEZ DEL R.
JASHIEL G. MUÑOZ PERAL
JAVIER DE JESUS OSORNIO H.
JAVIER PELCASTRE FIGUEROA
JESUS A. HERNANDEZ SALAS
JESUS ALEJANDRO
JESUS ENRIQUE ACUÑA
JESUS MACIAS GIL
JESUS O. NAVARRETE BOLIVAR
JESUS RODRIGUEZ MONSIVAIS
JESUS T. RODRIGUEZ RANGEL
JEZER COLMENERO
JORGE A. LIZARRAGA BRITO
JORGE A. SOLARES DE LA CRUZ
JORGE E. MUÑOZ ESQUEDA
JORGE EDUARDO WELCH LEE
JORGE J. VALDEZ MEDINA
JORGE LUIS CUZAIN
JORGE M. ANGELES CARLOS
JORGE M. VALLARTA C.
JORGE MARQUEZ ZARATE
JORGE V. ORTIZ TORRES
JOSAFAT M. ROJO C.
JOSE A. MEJIA AVALOS
JOSE C. ORTEGA VILLALOBOS
JOSE E. FREGOSO MENDOZA
JOSE E. RODRIGUEZ ALCANTAR
JOSE E. ROJAS SANCHEZ
JOSE F. MARQUEZ CRUZ
JOSE F. SANCHEZ GUTIERREZ
JOSE I. MARTINEZ NAVA
JOSE L. CARDOZA PEREZ
JOSE MIGUEL OLGUIN
JOSE O. MORALES NORIEGA
JOSE OREL
JOSE PIZANO LARA
JOSSEPH I. SOLIS CORONA
JOSUE MARTIN LUNA L.
JOSUE N. MONTEALVO LOPEZ
JUAN C. ROSAS ANDRADE
JUAN J. DIOSCANO RAMOS
JUAN J. WEISEL QUILONEZ
JUAN JOSE MEDINA L.
JUAN M. GARCIA MUÑOZ
JUAN RAMON
JUAN R. HERNANDEZ JIMENEZ
JULIAN O. DIAZ DIAZ
JULIO C. GONZALEZ MEMBRILLO
LUIS A. ALVARADO R.
LUIS A. GOMEZ CASTRO
LUIS A. ORTEGA ALVIDREZ
LUIS A. RAMIREZ GARCIA
LUIS A. SILVA LARA
LUIS C. GALVAN DIAZ DE LEON
LUIS C. GONZALEZ HERNANDEZ
LUIS C. PEREZ MARTINEZ
LUIS D. SOTO R.
LUIS F. CHONIEGO M.
LUIS F. FRAGOSO JIMENEZ
LUIS F. MOTA REYNA
LUIS NAPOLEON MATRECITOS
LUIS R. LOPEZ RAMIREZ
M.S.V.
MA. FERNANDA MORELOS MAYEN
MANUEL A. AGUILERA RIVERA
MANUEL A. RUIZ ALFARO
MANUEL A. SALAZAR RAMOS
MANUEL AD. PICOS SALAS
MANUEL ALEGRIA GARCIA
MANUEL RIOS V.
MARCO A. CRIOLLO ARELLANO
MARCO A. GARCIA RODRIGUEZ
MARCO A. MARQUEZ GONZALEZ
MARCOS E. ENRIQUEZ CORTEZ
MARIA MARTINEZ
MARIO A. FLORES LARDIZABAL
MARIO MOGUEL
MARLON CASTRO M.
MARTINEZ A. HERNANDEZ C.
MAURICIO BENITEZ M.
MAURICIO R. PAZ LOPEZ
MAURICIO REYES SOTO
MICHEL MENDEZ LARMONA
MIGUEL A. ANICETO DE LA HOYA
MIGUEL A. FIGUEROA MEDINA
MIGUEL A. SILVA GONZLAEZ
MIGUEL GOMEZ
MIGUEL J. ZUÑIGA CANTU
MOISES DE LA CRUZ BARBA
MOISES O. LOPEZ RUIZ
NESTOR ELI VELAZQUEZ M.
NINO G. PEREZ VARGAS
NOE FERNANDO JACKSON
ODEL HERRERA P.
OMAR A. SANCHEZ HERNANDEZ
OMAR ALVAREZ ORTIZ
OMAR I. ROBELO OSORIO
OSCAR CHRISTIAN BARRON EUFACIO
OSCAR D. MIJANGOS ANDRADE
OSCAR FLORES FLORES
OSCAR L. LOPEZ GARZA
OSCAR O. OLVERA ORTIZ
OSCAR R. HERNANDEZ GARCIA
PAOLA M. DOMINGUEZ MEDINA
PAULINO GRADO ORTEGA
RAFAEL FUENTES M.
RAFAEL SANCHEZ ALBA
RAMIRO GARCIA DIAZ
RAUL T. HOLGUIN M.
RICARDO D. ALVAREZ RUIZ
RICARDO D. BAUTISTA RAMIREZ
RICARDO ESCALANTE BADILLO
RICARDO LOPEZ
ROBERTO BALMORE GALAN
ROBERTO CABRERA SAUCEDO
ROBERTO H. ESPINOZA GOZNALEZ
ROBERTO L. VARGAS MEJIA
ROBERTO P. MORENO C.
ROBERTO VARGAS
ROBERTO ZARATE GRIMALDI
RODOLFO SANCHEZ DE LOS SANTOS
RODRIGO BALMACEDA CISNEROS
RODRIGO CUITUN CORONADO
RODRIGO D. ARTEAGA ROJAS
RUBEN A. CONTERAS A.
RUBEN GUTIERREZ G.
SAUL O. GUERRERO T.
SAUL TREVIÑO
SAULO S. OCHOA U.
SEBASTIAN MURO
SERGIO A. CARDENAS B.
SERGIO A. MENDEZ P.
SERGIO C. HERNANDEZ NOLASCO
SERGIO H. MARTINEZ GALLEGOS
SILVIA CASTAÑEDA DORANES
SOL ALFREDO N. BARRIOS ROJAS
TADEO G. GONZALEZ DE LA CRUZ
TANIOS Y. TABET SEGOVIA
TONATIUH ACOSTA MONROY
TRANQUILINO COSSIO MAGNO
TRINI GARCIA CONTRERAS
VELA HERNANDEZ GUTIERREZ
VERONICA GONZALEZ MIRELES
VICTOR HUGO LEON
WRAYAN A. CORTEZ MORENO
YASSUEL A. CORTEZ MORENO

Lectores Internacionales

ARGENTINA
ROCIO ELIZABETH WELLER ROCK

AUSTRIA
SABASTIAN RUDLOFF

CHILE
DAVID LEON NAVARRO
FELIPE I. BIANHI BELTRAN
JAVIER CARDENAS B.
JAVIERA MENESES RODRIGUEZ
MATIAS CORDERO FERREIRA
ROLANDO TURCONI V.
SELIM MAJMUD E.

COLOMBIA
JULIAN A. MARULANDA

COSTA RICA
ALLAN R. ARCE ROJAS
ANDREI J. SALAZAR F.
DANIEL FERNANDO CHACON
FERNANDO LIZANO BOGATES
GIANFRANCO BRUNO CARDOS
JOSE E. GUZMAN CANTIN
LUIS A. BELMONTE RUIZ
RODOLFO GRANADOS VALVERDE
VICTOR HUGO ARIAS

ECUADOR
ERICK MEJIA

EL SALVADOR
FRANKIN KUNO CORTEZ
J. MIGUEL SERMEÑO
JAMEINIE OSWALDO PERLA
LUIS NAPOLEON LINARES
RAFAEL U. CUZ DIAZ
ROBERTO A. CHACON
TOMAS MELENDEZ
WILLIAM EDGARDO GONZALEZ

ESTADOS UNIDOS
CHARLIE ESPINDOLA
EFREN RODRIGUEZ

GUATEMALA
GENIER REYES CIFUENTES
JESSE ANDERSEN
JORGE QUIJANO
SAMY

HONDURAS
OSCAR MANUEL GALDOMEZ

PUERTO RICO
BRYAN CORTES ABRIL
JERIEL SANCHEZ CORDERO

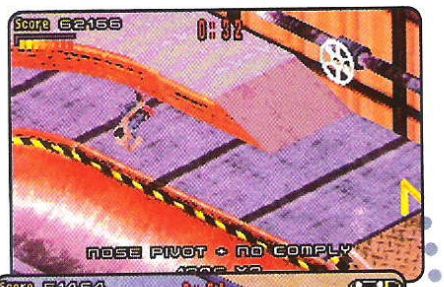
REP. DE PANAMA
CARLOS Z.
ORLANDO SHIREN
OSCAR A. MEDINA

REP. DOMINICANA
MARTIN ARTURO

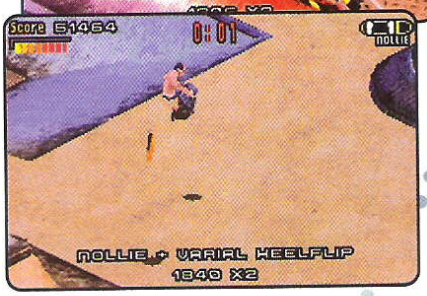
VENEZUELA
ALEXANDER WARNICK
CARLOS D. OROZCO VAZQUEZ
JORGE ARTURO LANUZ F.
NESTOR E. DIAZ P.

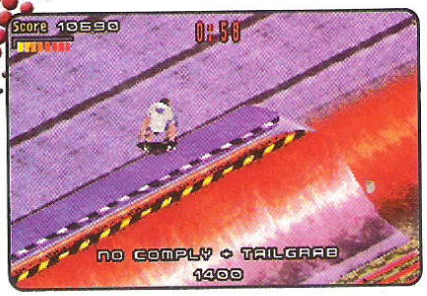
AFONDO

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

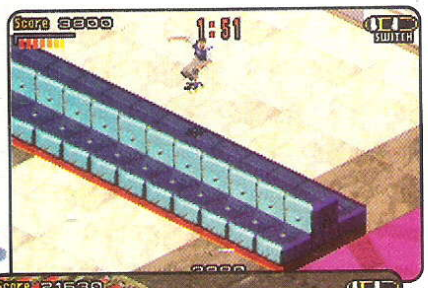


Para todos aquellos que disfrutaron de los anteriores juegos del gran Tony Hawk para el Game Boy Advance, les tenemos buenas noticias, ya que la superestrella de las patinetas está de regreso en un nuevo título para este sensacional sistema portátil y estamos seguros que es un título que dejará con la boca abierta a todos aquellos que gusten de este deporte extremo, pero para quienes no les sea tan atractivo, aquí encontrarán bastante diversión y un reto tan marcado que muy pocos juegos contienen.





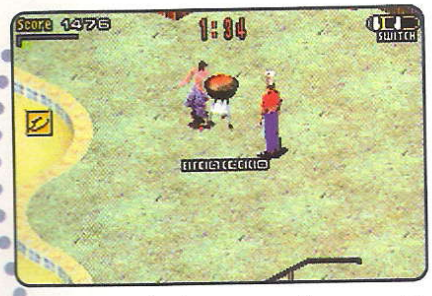
Así como en las versiones anteriores de Tony Hawk Pro Skater, en este título se incluyeron diversos modos de juego en los cuales podrás participar con una gran variedad de personajes, 14 para ser exactos. Cada uno de los personajes, cuenta con sus propias cualidades, lo que hace más realista el juego, ya que todos sus status han sido respetados muy claramente, desde el nivel de salto que pueden realizar, la estabilidad y equilibrio o el control mismo de la patineta por mencionar algunos puntos.



Al iniciar el juego contarás con una cantidad limitada de movimientos y suertes que puedes realizar sobre tu patineta, sin embargo, conforme avances en el juego, podrás obtener más movimientos especiales e inclusive personalizar tu lista de movimientos para que tengas únicamente los que creas que te convendrán mejor para cada nivel.

¡Ah! y como ya es costumbre en este tipo de juegos, y no podía faltar en Tony Hawk 3, en cada una de las escenas que te enfrentes, tendrás diversos retos por cumplir, por ejemplo, tendrás que conseguir una puntuación máxima, profesional o "enfermiza" para lograr unos objetivos, o encontrar diferentes elementos como boletos de avión, hotdogs y demás, por otro lado, debes destruir 5 calabazas, esto en un tiempo de 2 minutos. Otro de los propósitos de cada misión es colectar los 5 puntos que aumentarán tus habilidades, obtener nuevas tablas, trucos o simplemente para abrir nuevos escenarios.

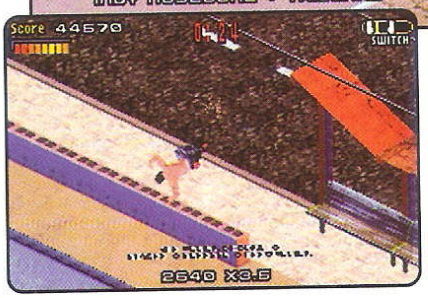
© 2002, Vicarious Visions, © 2002, Activision



Free Skate es la clásica opción donde podrás practicar tus trucos y líneas o los lugares donde están los elementos que necesitas para completar alguna misión, aquí no tendrás que preocuparte por el tiempo ya que no hay límite de tiempo, lo único que debes hacer es escoger la pista, a tu jugador y entrar en este modo de juego para así familiarizarte con el control.

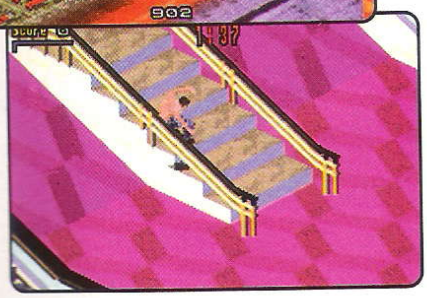
Una de las ventajas que tiene esta opción es que podrás explorar las pistas disponibles en el juego y así realizar mejores puntuaciones o encontrar todos los elementos de otros modos de juego. Si quieres abrir más pistas deberás jugar el modo "Carrer" y ganar el suficiente dinero para acceder a territorios nuevos.

Otra de las opciones que nos ofrece Tony Hawk Pro Skater 3 es Single Sesion donde la acción se hace presente, ya que aquí tendrás nuevamente 2 minutos para hacer tu mejor puntuación, así que prepara tus mejores movimientos y trata de realizar combos mezclando los trucos que te generen un mejor score. Esta opción más que nada es para realizar las diversas suertes que hayas aprendido, ya que aquí no te aparecerán los ítems que necesitas colectar en Carrer.



En Options, podrás modificar diversas cualidades del juego, como es el caso de la configuración de los trucos, las opciones de sonido o brillo de la pantalla. Aquí también encontrarás la opción de "Credits" que es en donde podrás checar los nombres de las personas que estuvieron involucradas en la creación y desarrollo de este juego.

Algo novedoso y muy apreciable en este juego es que todos tus avances se grabarán automáticamente después de que finalices alguna configuración o termines una escena, esto es bastante bueno porque así no tendrás que estar entrando a un sub-menú para guardar cada vez que completes algún nivel del juego.



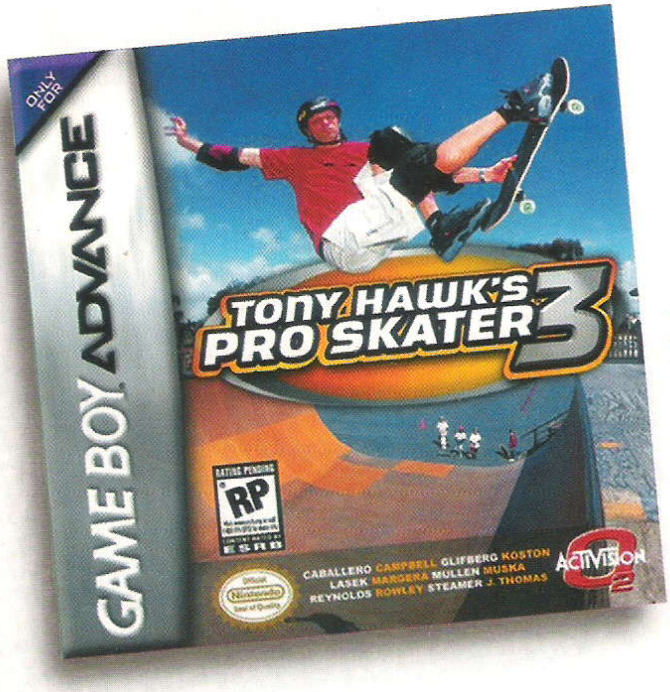
Desgraciadamente el juego sólo cuenta con 1 slot para salvar, pero con eso es más que suficiente para disfrutar de la acción y reto de este juego.

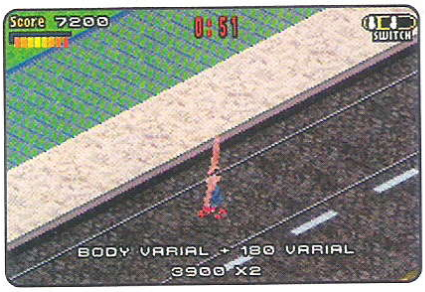
No cabe duda que para la realización de este título, los programadores de Vicarious Visions, se han puesto a trabajar bastante en los gráficos, ya que en comparación con los juegos anteriores, en Tony Hawk Pro Skater 3 encontrarás una excelente calidad de gráfico y video que se ve muy destacado en cada uno de los escenarios del juego y sobre todo en la gran diversidad de obstáculos y rampas que tendrás para realizar cada una de tus diferentes suertes.

Por otro lado se encuentran las animaciones, que no se podían quedar atrás ante las gráficas y las han detallado tanto, que ahora se ve mucho más realista y sobre todo mucho más fluido cada uno de los diversos movimientos de rotación de los personajes, así como las perspectivas en las que se muestran las pistas dentro del juego, que también son de gran calidad.

Algo que le da mucho más realismo es el flujo de sangre que aparece en pantalla cada vez que te impactas contra el suelo o dejas impregnado tu rostro en alguna rampa o acera.

Dentro de cada una de las difererentes opciones de juego encontrarás una sub-opción que es "Skate Shop", aquí puedes adquirir nuevas tablas, cada tabla cuenta con diferentes características en las que varían: peso, velocidad, durabilidad o la sensibilidad para dar una vuelta.





Este ya es el tercer título de este gran atleta y esperamos próximamente ver nuevos títulos con novedosos movimietnos y mucho mayores escenarios en los que puedas participar, ya que este es uno de los detalles que les ha hecho falta a los de Activision, porque en este juego son pocos los escenarios en los que juegas.

DOOM
ON-THE-GO INTENSE 3D ACTION!
ACTIVISION
SUPER STREET FIGHTER II
TURBO REVIVAL
CAPCOM
Harry Potter
SORCERER'S STONE
EA GAMES
DONALD DUCK
ADV@NCE!
DRIVEN
IRIDION 3D
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY
Nintendo®
gamela
Mexico
compra ya estos
súper títulos para tu
GAME BOY ADVANCE
Encuéntralos en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
© Nintendo 2002. TM, y ® Game Boy Advance son marcasregistradas de Nintendo.

Sin lugar a dudas este es un juego que estamos seguros será de tu total agrado, debido a que ha sido mejorado notablemente en todos los aspectos, logrando así un juego mucho más completo y realista que satisfaga las exigencias de cualquier persona que además de ser videojugador, posea un gusto extra por las patinetas. Algo que le da mucho sabor son la música y los sonidos, estos últimos sobre todo, porque son los que le ponen mucho más feeling a cada movimiento incluso cuando cometes un error y tu personaje queda embarrado en el suelo.

Comparándolo con las versiones anteriores de Tony Hawk Pro Skater, para esta versión se han implementado retos más variados y sobre todo más complejos en los que tendrás que hacer ciertas tareas en un tiempo limitado, como por ejemplo en la escena del aereopuerto, tendrás que buscar unos boletos de avión que están escondidos en el escenario y cuando los encuentres, tendrás que llevárselos a una familia para que con esto completes uno de los objetivos del juego. Bastante bueno ¿no?

La movilidad es más noble y con mayor respuesta inmediata ante cualquier comando que realices, cuenta con escenarios variados y múltiples objetivos que necesitas cumplir para ganarte medallas de oro y vencer todos los retos que encontrarás en cada una de las escenas. Así que si buscas un gran título portátil que te mantenga entretenido en un largo viaje, esta es una opción que no puedes dejar de checar.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA
64 MEGAS

CATEGORÍA
DEPORTES

LANZAMIENTO
MARZO 2002

RANKING

TOM AND JERRY THE MAGIC RING

Vicariuos Visions se ha sacado un diez al detallar cada uno de los frames dejándole una animación fluida y muy detallada. Por otra parte, la cantidad de trucos y suertes que puedes realizar, lo hace bastante atractivo para que permanezcas pegado al Advance por un buen rato. Los escenarios, por su parte, son más extensos y con más elementos para que puedas realizar cadenas de trucos como nunca.

4.0

Me dio mucho gusto ver que en esta versión de Tony Hawk, se preocuparon más por desarrollar el juego como los videojugadores lo queríamos ver y sobre todo jugar, ya que como podrás darte cuenta, para esta versión se mejoraron todas las características del juego así como la movilidad, animaciones e inclusive los movimientos, por lo que estoy seguro que este título será uno de tus favoritos.

4.0

Pues cada vez vemos más y mejores juegos para este sistema que ya es el portátil consentido. Tony Hawk Pro Skater 3 es un buen título que no dudo en recomendarte, más que nada porque sí se ve que le han echado ganas en mejorar de una versión a otra y por eso cada vez puedes gozar más del juego sin preocupaciones. La opción de la tiendita me gustó, pero hubiera sido mejor que las hubieras podido editar.

4.0

!!!GUAU!!! BASTANTE BUENO OK ¿? ZZZZ

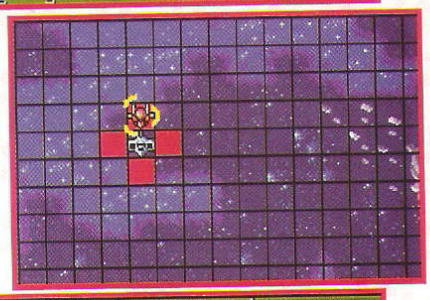
A FONDO

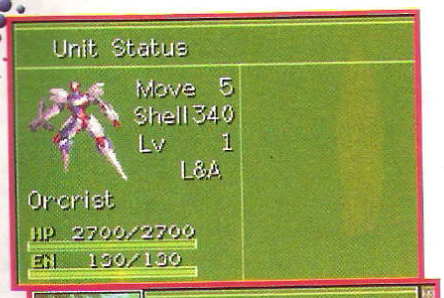
ZONE OF THE ENDERS II

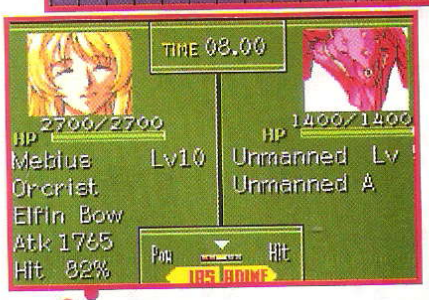
THE FIST OF MARS

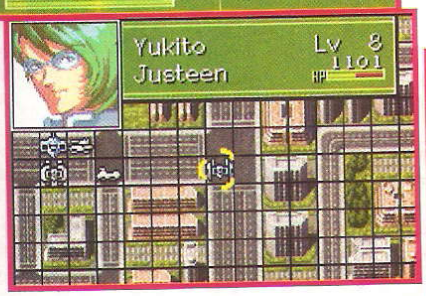
Por fin, uno de los juegos más esperados de Konami que salió casi cuando se lanzó el Game Boy Advance en Japón ha llegado a este lado del Pacífico con su gran historia, digna de un buen juego de estrategia.

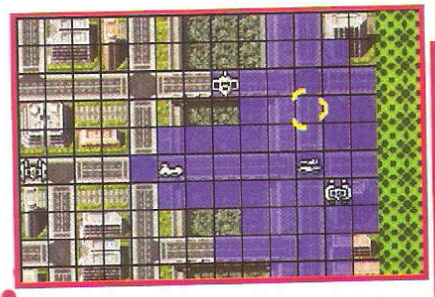
Para quienes estén familiarizados con el tema, Zone of the Enders: The Fist of Mars toma lugar en el mismo lapso de tiempo en que las cosas no andan muy bien en una de las lunas de Júpiter así que las historias no se mezclan en absoluto, por lo que podrás jugarlo sin necesidad de tener idea de lo que aconteció en el otro juego.

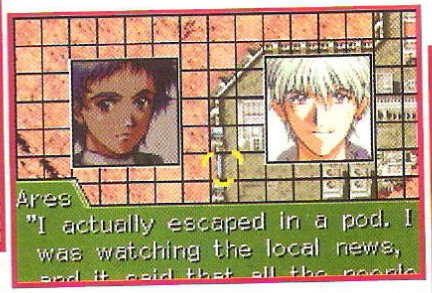




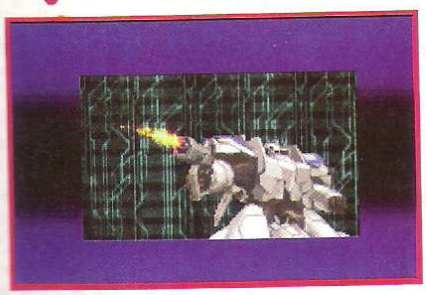


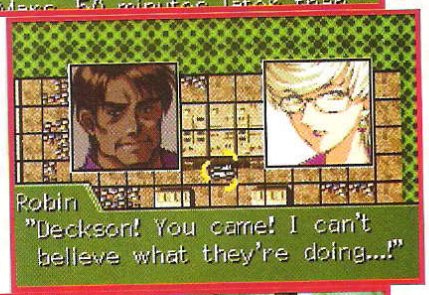






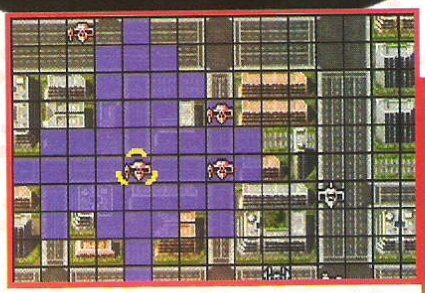
Cage, un joven que pertenece a la nave interplanetaria Bonaparte III, se ve obligado a subirse a un LEV (robot de combate) cuando Bonaparte III es atacada por un enemigo desconocido, por lo que cae en la atmósfera de Marte y se ve obligado a defenderse contra los terrestres quienes discriminan a todos los humanos que han nacido fuera del planeta tierra considerándolos "fuera de la zona civilizada" y no respetando sus valores como individuos. Por lo mismo, Cage se une a las fuerzas rebeldes de BIS ("Born In Space" o Nacidos en el Espacio) para evitar que los intereses de los terrícolas impidan que los que han nacido en otras colonias espaciales puedan desarrollarse como sus hermanos en la tierra.

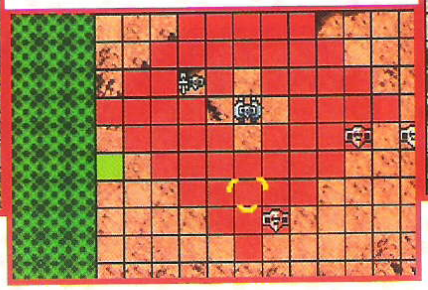


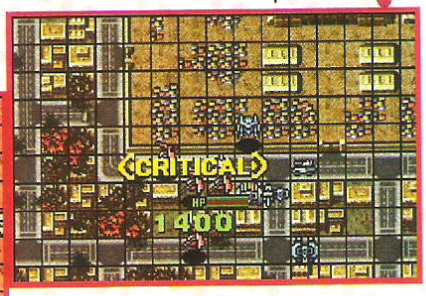


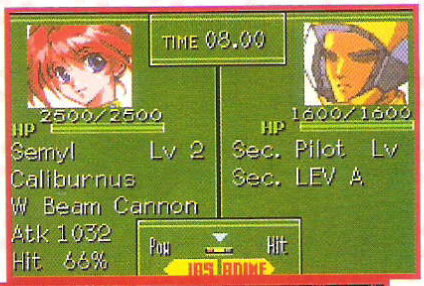
© 2002 Konami

El juego en sí tiene una buena base de estrategia en donde cada turno podrás realizar un movimiento por unidad de combate aparte de que varios elementos de los escenarios influyen directamente en la estrategia que tendrás que tomar para eliminar a todos los enemigos. Por si fuera poco, cada nuevo escenario cuenta con adiciones a tu flotilla, para que así no te presiones demasiado al tener que enfrentar a grandes cantidades de enemigos.









Por otra parte, un punto fundamental del juego es el modo de combate y defensa, ya que si tienes activado el modo de IAS (Interactive Action Sequense o Secuencia de Acción Interactiva), al atacar tendrás que apuntarle al eje central del robot enemigo para causar un daño crítico y asegurar la victoria, así como en la defensa deberás buscar el punto de ataque para proteger el ataque enemigo y así minimizar el daño o en ocasiones esquivar el ataque. Cuando no se utiliza el IAS, todo se manejará por porcentajes dependiendo de las habilidades y capacidades de tu vehículo y el enemigo, así que, si hay poco porcentaje de que tu ataque sea bueno, es mejor activar el IAS o si existen pocas probabilidades de que el ataque enemigo te pegue, lo mejor es desactivarlo para que así te ahorres la molestia de tener que pasar por esta fase.

COMPAÑÍA
KONAMI

COMPATIBLE CON

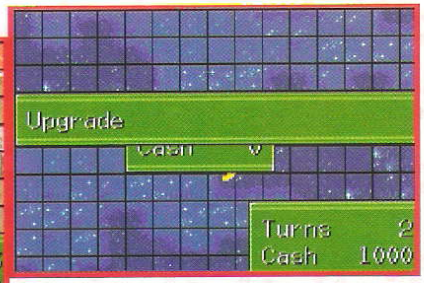
CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR

MEMORIA
32 MEGAS

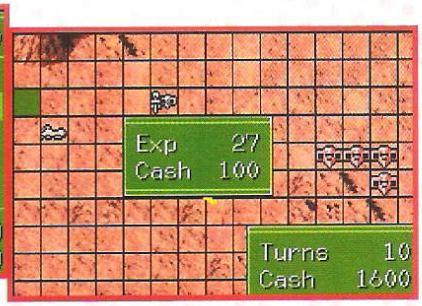
CATEGORÍA
ESTRATEGIA

LANZAMIENTO
FEBRERO 2002

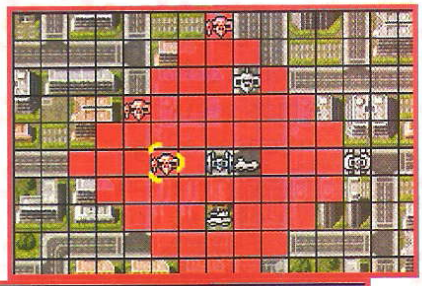


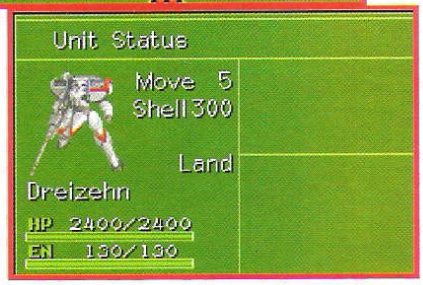
Al conectar un ataque o realizar una acción de evasión, acumularás puntos de experiencia para que al subir de nivel obtengas algunos beneficios como mayor puntería, resistencia o armas nuevas.

Por otra parte, al destruir a cualquier enemigo, obtendrás dinero para que al terminar el escenario puedas comprar mas potencia en tus armas, mayor puntos de energía así como de defensa entre otras pequeñeces que le dan mayor vida al juego.



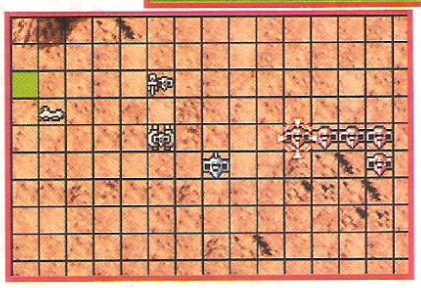
Tal vez Zone of the Enders: The Fist of Mars no sea un juego muy elaborado con respecto al punto de estrategia comparándolo con otros títulos de este género, pero el fuerte de ZOE es la elaborada historia que realmente te explica muchos puntos y tecnicismos que se han manejado en esta serie. Además de que todos los personajes presentan emociones gráficas así como largas charlas en donde toma lugar el transcurso de la historia.





ZOE: THE FIST OF MARS

La gente de Konami of America se ha esforzado al traducir este título que lógicamente cuenta con una gran cantidad de texto gracias a su controversial historia, además de que el KCEJ quienes se encargaron de desarrollar el juego le pusieron todas las ganas para brindarnos un buen título de estrategia con algunos bonus como es el caso del IAS. Estamos seguros de que cuando comiences a jugar este título, simplemente no podrás dejarlo hasta ver su conclusión.



EL CONEJO

Obviamente este título no está producido por Hideo Kojima, sin embargo es muy recomendable para quienes gustan de un buen juego de estrategia y sobre todo, con una historia tan envolvente como la que se presenta en Zone of the Enders: The Fist of Mars. La parte en donde puedes subir de nivel tus armas y la interactividad con el IAS le aumenta sus puntos de beneficios y lógicamente la diversión.

4.5

CROW

No cabe duda que quien es hábil para hacer juegos lo demuestra con títulos como éste, ya que ZOE es un juego que cuenta con muy buenas gráficas, sonido pero sobre todo una historia que te envolverá paso a paso durante el juego. No por nada es uno de los grandes juegos de Konami para el Game Boy Advnace. Además, Zone of the Enders dará un nuevo empuje a los asombrosos robots de combate.

3.0

PANTEON

En una ocasión me preguntaron que cuál era mi compañía favorita y dudé un poco al recordar grandes juegos de varias compañías; pero después de meditarlo un rato, mi respuesta para la mejor compañía en general fue y sigue siendo Konami. Y una pequeña muestra de esto es este excelente juego, se ve que ZOE lo hicieron con verdaderas ganas y se siente bastante bien al jugarlo, si puedes checarlo, ¡ni lo dudes!

4.0

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZ

Previo
INTERNACIONAL

No cabe duda que toda la atención del mercado de los videojuegos se está enfocando cada vez más y más al tan aclamado Game Boy Advance, ya que está por demás decir que este es el mejor sistema videojuegos portátil que haya salido hasta ahora. Pero no sólo es por sus asombrosas gráficas o la facilidad para introducir segmentos de video o audio dentro de los juegos, sino la diversidad de títulos que posee este sistema en tan sólo unos meses de su lanzamiento. Sin embargo, el Game Boy Advance nos está sorprendiendo con nuevas opciones de juego que antes era difícil pensar en tenerlas en una plataforma de Nintendo como es el caso de Sonic, pero ahora para seguir con la buena racha de esos juegos y nuevos personajes para Nintendo les hablaremos al respecto de Crash Bandicoot, un juego que ya tiene una larga trayectoria y renombre en otra consola, pero que ahora hace su arribo al inigualable Game Boy Advance.

Compañía
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE

Sistema

Jugadores
1 Jugador

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
Vicarious Visions
www.vvisions.com

Memoria
64 Megabit

Categoría
Aventura

Lanzamiento
Pendiente

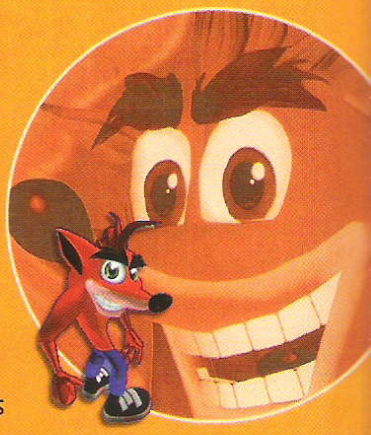
ON A MYSTERIOUS SPACE STATION ORBITING HIGH ABOVE THE EARTH ...

La historia de este juego es muy similar a las anteriores aventuras de Crash, pero en esta ocasión, en una misteriosa estación espacial que está en órbita alrededor de la Tierra, el maléfico Uka Uka estaba interrogando a Cortex por todos los fracasos previos que había tenido tratando de derrotar a Crash, sin embargo, Cortex pide una oportunidad más para vencer a Crash y a todos los terrícolas, ya que una de sus más recientes invenciones en su laboratorio es un miniaturizador planetario.

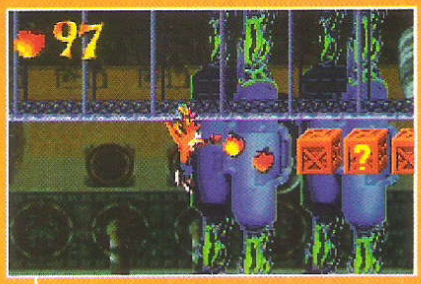
UKA UKA! I'VE HEARD IT ALL BEFORE, LITTLE SCIENTIST! WHAT IS SO DIFFERENT THIS TIME?

© 2002, Universal Interactive
© 2002, Vicarious Visions

Poco tiempo después, Cortex, usa su invento para reducir el tamaño de la Tierra y de los que la habitan, por tal motivo, Uka pide a Crash y a Coco que detengan de una vez por todas a este desquiciado científico quien está utilizando el poder de los cristales para generar el poder suficiente para utilizar su miniaturizador. Así que Coco pide a Crash que busque los cristales adecuados para que ella pueda crear una máquina que tenga el poder suficiente para contrarrestar el poder de la máquina de Cortex.



En esta nueva aventura de Crash Bandicot, seguirás los mismos lineamientos que en los anteriores juegos, es decir, deberás cursar a través de diversos escenarios en donde además de combatir contra una gran variedad de enemigos deberás encontrar las gemas que están ocultas en el escenario. Pero no sólo son las gemas, sino que también necesitas destruir todas las cajas del escenario para que logres un mejor porcentaje del juego y consigas más gemas.



De hecho, esto es algo así como en Banjo-Kazzoie, que cuando aprendías un nuevo movimiento, muchas veces tenías que regresar a un nivel anterior para utilizar tal movimiento u ataque para acceder a lugares que anteriormente no habías podido ingresar debido a que eran limitados tus movimientos. De cierta manera esto le da una ventaja al juego, ya que así te tomará más tiempo e inclusive ingenio el poder completar todo el porcentaje de cada una de las escenas.

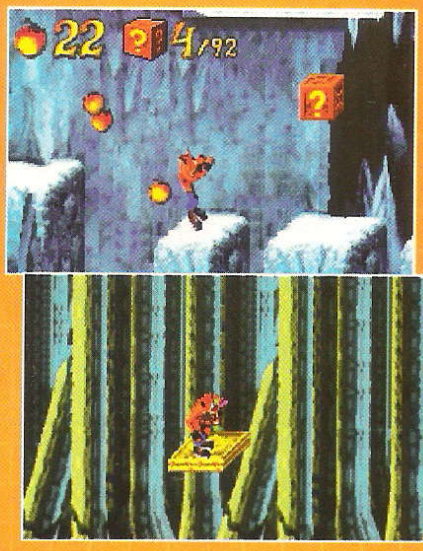
Si habías jugado algún juego de Crash, pronto reconocerás los distintos movimientos que puedes realizar en cada uno de los escenarios como saltos dobles, giros y demás actos que te ayudarán a lo largo de tu aventura, pero lo interesante en todo esto, es que al iniciar el juego, tendrás 5 misiones en las que puedes entrar y en las cuales debes colectar por lo menos la gema morada que hay en cada escenario para que puedas acceder a la batalla contra algún jefe. Una vez que derrotes a dichos jefes, se te irán otorgando nuevos movimientos que te serán útiles en todo momento.

En Crash Bandicoot XS, encontrarás diversos escenarios que realmente hacen lucir al GBA, ya que además de los niveles en donde tendrás que recorrer un camino colectando frutitas y eliminando cajas y enemigos, habrá otros donde necesitarás tomar un gran respiro para que te enfrentes a las escenas de agua que son muy similares a las de Donkey Kong Country.

Pero eso no es lo sorprendente en las escenas del juego, sino que conforme avances en tu aventura, te enfrentarás a escenarios en un tipo modo 7 donde Crash va volando y disparando contra todos sus enemigos y naves que lo ataquen, sin lugar a dudas, este es uno de los niveles que más derroche de gráfico tienen.

¡Ah!, pero si ya conocías este juego y te preguntabas por las misiones donde vas trepado sobre un pequeño oso polar y corriendo a la mayor velocidad posible para evitar que te alcance un temible oso que parece un Wampa, quien te persigue a través de un túnel con múltiples trampas, te podemos decir que también está incluido y que cada vez que lo juegas es mucho más divertido.

Los gráficos son sensacionales y no se diga el audio ya que este par de elementos le dan un sabor exquisito al juego, por lo que es uno de los que han demostrado mayormente las cualidades del GBA y que además cuenta con batería propia para que guardes tus avances en 4 diferentes archivos para que hasta tus hermanos puedan tener su propio archivo de juego sin borrar el tuyo.



En resumen, este es un juego que no puede faltar en tu colección videojuegos, ya que como pudiste leer y ver anteriormente, Crash Bandicoot es uno de los juegos que están demostrando que el Game Boy Advance es un sistema super potente y que nos traerá múltiples sorpresas en años venideros. Sin embargo, el pequeño problema en esta ocasión, es que aún no hay fecha para el lanzamiento de este excelente título en América, pero no te preocupes, ya que siendo un juego tan bueno y que ya posee cierta popularidad en nuestro continente, no dudamos que pronto lo podamos tener ya disponible, así que mantente pendiente para futura información de este gran título portátil.

A FONDO

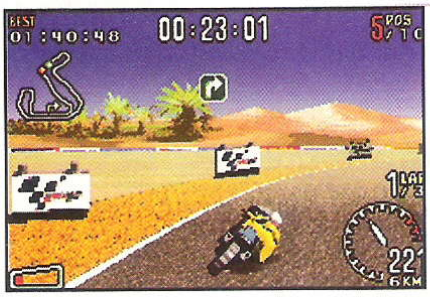
moto gp

Todos los que han podido jugar en el Game Cube hemos visto lo poderoso que es y las ilimitadas posibilidades de este sistema, pero también hemos visto que el Game Boy Advance es un sistema que ha ido más allá de los portátiles que hemos conocido. Una muestra son las distintas conversiones de juegos tan buenos de Arcadia y también de otros sistemas como el NES y el SNES, que nos permiten recordar los buenos viejos tiempos y también, retar en tus títulos favoritos en cualquier parte.

Estamos seguros que muchos videojugadores comparten nuestra opinión y que pueden ver cómo el GBA no tiene para cuándo detenerse; ahora vamos a checar un juego bastante bueno que no dejarás de jugarlo.

THQ es una compañía que nos ha traído muy buenos juegos y ahora nos ofrece el entretenido Moto GP (Grand Prix), donde podrás encontrar muchas cosas de interés y modos de juego que no permitirán que salgas sin tu GBA.

Moto GP es un juego de carreras de motocicletas donde podrás competir en varios modos y ver quién es el mejor. El tipo de juego y el control es bastante básico y no tienes qué preocuparte por batallar con complicadas maniobras ni con controles traba-dedos; puedes empezar a jugar instantáneamente y disfrutar de las carreras tan pronto como entras al juego. Con el botón A aceleras y con el botón B frenas, tan simple como eso.

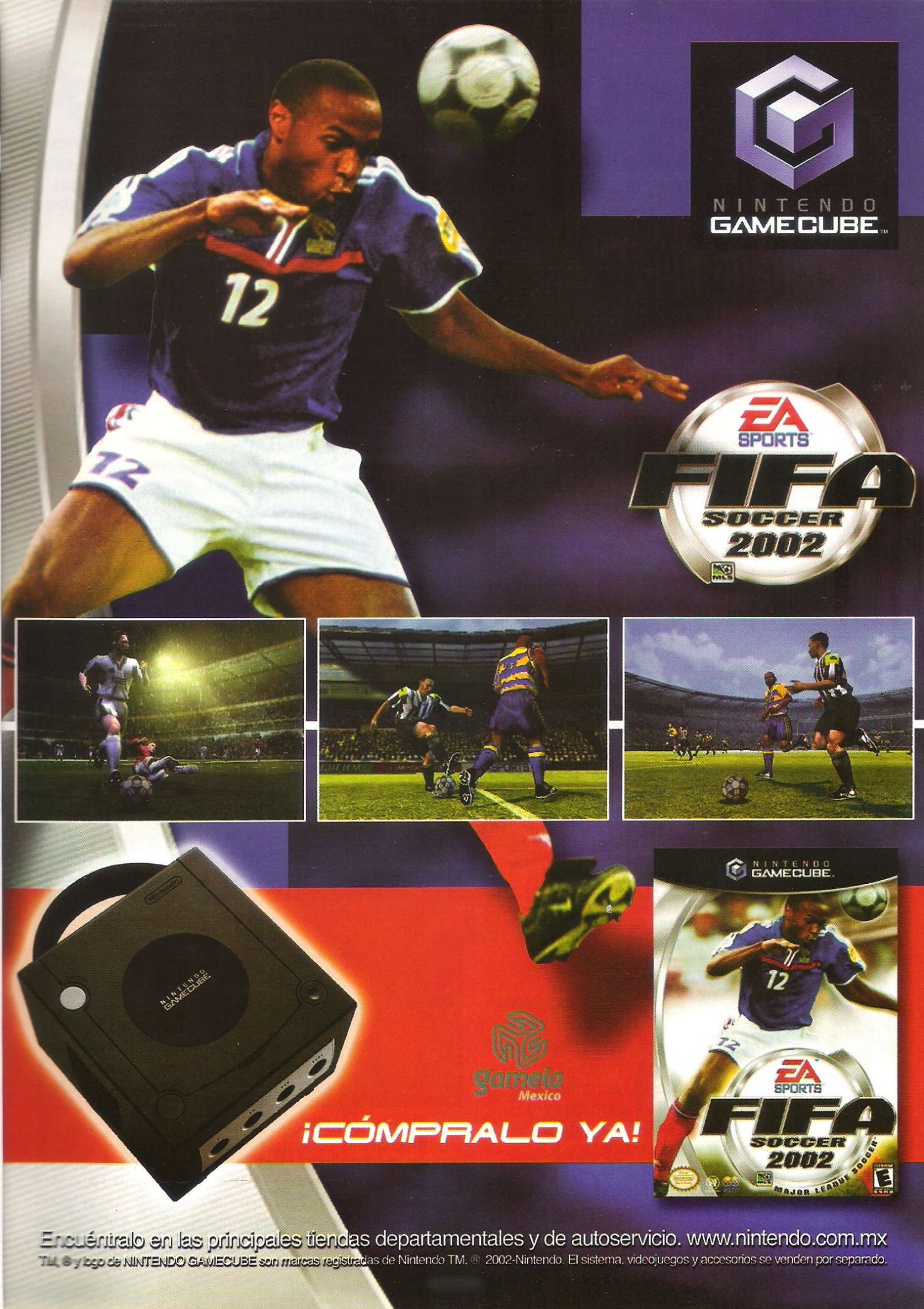


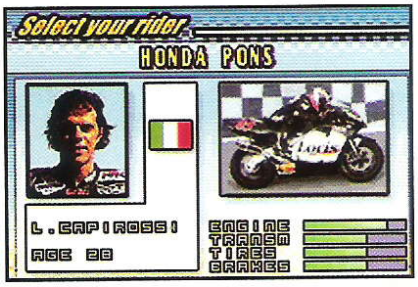
Como podrás darte cuenta, el control es muy sencillo, solamente tienes que practicar ligeramente para medir bien las vueltas y saber cuánto y cuándo acelerar y desacelerar. Obviamente el mejor momento de acelerar es cuando entras en una recta y cuando estés pasando por un curva, desacelerar para evitar que te colisiones con algún elemento de fuera de la pista.

Ahora bien, en la esquina inferior izquierda de la pantalla está un barra que se va llenando gradualmente mientras vas corriendo. Cuando la barra está llena (el marco se pone rojo), puedes hacer un "caballito" presionando el control hacia abajo para que des una aceleración extra y subas tu velocidad más rápidamente. La barra se consumirá rápidamente mientras dejas presionado hacia abajo, pero no te preocupes, pues se vuelve a llenar en poco tiempo; no es un Turbo exactamente, sino más bien un truco de motocicletas para obtener más velocidad en menos tiempo.

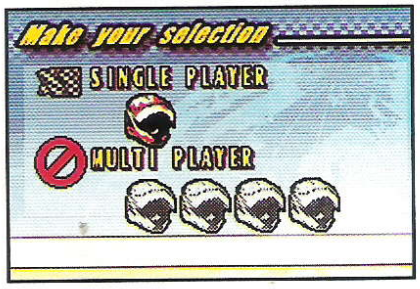
Como en toda competencia, hay ocasiones en las que sufrirás pequeños accidentes, esto puede pasar si chocas contra algo fuera de la pista o bien, cuando ladeas demasiado tu motocicleta y caes al suelo. Cuando esto pase, no pierdas tiempo lamentándote y recupera el tiempo perdido empezando a acelerar en cuanto estés arriba de la moto, si tienes la barra llena, no dudes en realizar un "caballito".

© 2001 THQ Inc.


NINTENDO
GAMECUBE
EA SPORTS
FIFA
SOCCER
2002
gamela
Mexico
¡CÓMPRALO YA!
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx
TM, ® y logo de NINTENDO GAMECUBE son marcas registradas de Nintendo TM. ® 2002-Nintendo. El sistema, videojuegos y accesorios se venden por separado.



Al principio del juego, tienes a tres corredores a elegir para que empieces a competir, checa sus estadísticas, pues cada uno es diferente y tienes ventajas y debilidades; usa esto a tu favor y prueba con todos para ver con cuál te acomodas mejor.



No creas que tendrás que correr tú solo siempre contra el CPU, Moto GP tiene la opción de Multiplayer para que compitan hasta cuatro amigos a la vez por medio de los cables Link. Esta es una opción excelente, pues pueden organizar su propio torneo en donde quieran y jugar todos a la vez y que nadie tenga que ir por la botana mientras espera.

Moto GP cuenta con Password para que puedas continuar tu juego en el momento que desees y conservar tus logros y cosas que hayas conseguido durante tu juego. Recuerda que el password lo obtienes cuando terminas algún circuito o modo, por lo que debes de correr hasta el final y una vez que tengas un nuevo password, ¡anótalo en donde no lo pierdas! Ya que estamos en esto, particularmente te recomendamos que traigas una pequeña libretita y una pluma o lápiz para que anotes tus passwords y cosas importantes de tus juegos portátiles, también puedes anotar tus Cheats y otras cosas qué recordar.

Un detalle muy padre es que cuando vas corriendo, aparecen las clásicas flechitas que te indican una vuelta, pero en Moto GP, aparecen de color verde si la vuelta es normal y en rojo si está muy pronunciada; esto es de gran ayuda por si vienes muy encarrerado y así ves qué tanto puedes o debes desacelerar.

modos de juego

quick race

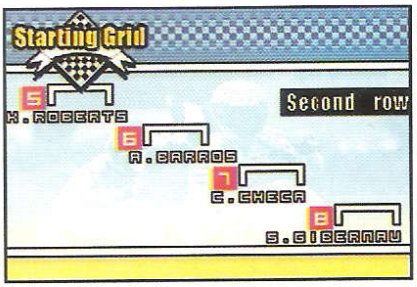
Este modo es muy recomendable para que practiques y aprendas a controlar la motocicleta y la movilidad. Aquí corres solamente una carrera en alguna de las pistas que tengas disponible en ese momento, en este modo puedes jugar con otras tres personas.

time attack

En este modo corres en las pistas que tienes disponibles y abiertas hasta ese momento, pero el chiste es que debes hacer menos tiempo que el récord de la vuelta establecida. Un buen detalle es que cuando pasas una vuelta, aparece un fantasma de ti mismo (muy al estilo de Mario Kart); este fantasma se queda en todas las vueltas que des, pero siempre se repetirá el fantasma de la mejor vuelta que hagas.

En este modo ya compites en serio contra los demás corredores, aquí debes llegar al menos en cuarto lugar para poder seguir compitiendo. Cuando terminas este modo, puedes obtener las pistas que vayas pasando.

Este modo es el principal de Moto GP, aquí puedes correr primero para calificar y obtener una buena posición. Después, entras a competir de lleno y aquí sí puedes elegir la dificultad de los demás corredores. Recuerda que debes llegar en las primeras posiciones para que puedas seguir avanzando.



Los cuates de Visual Impact se pulieron con los escenarios, el juego tiene buenos detalles e inclusive condiciones climatológicas para hacerlo más atractivo. Puedes encontrar diferentes climas como un día soleado, nublado, con lluvia, etc.

Moto GP es un gran juego que nos dejó muy buen sabor de boca, tiene muy buenas gráficas, buenos escenarios, muy buen control y un reto creciente. Es una muy buena idea que vayas obteniendo las pistas y los corredores por tus logros. Lo que sí es que la música no es tan variada (aunque es buena), pero la verdad es que es un buen título que no dudamos en recomendarte, especialmente si eres un aficionado de las motocicletas.

RANKING

MOTO GP

A pesar de que los juegos de carreras no han evolucionado mucho, es grato ver que hay quienes les gusta hacer las cosas bien y para muestra, este botón. En todos los aspectos, este juego es simplemente grandioso, las gráficas muy bien realizadas y fluidas, el audio algo concreto pero cumpliendo su función, el control es simplemente inmejorable, y sobre todo, la sensación de velocidad es constante, para que no lo sueltes.

4.5

Este es uno de esos juegos que destacan las ventajas de un sistema portátil logrando tal calidad de gráficos e imagen para un juego de carreras de motos. Y no sólo es que las pistas se vean muy bien, sino que las motos cuentan con una gran calidad de resolución y tamaño. Además en este título cuentas con diversos modos de juego que harán que en ningún momento te aburras y menos si eres fan de este deporte.

4.0

Este juego me encantó por la sencillez con la que se juega; es muy divertido y puedes pasarte un buen rato compitiendo sin sentir el paso del tiempo. Las gráficas y las animaciones están muy padres, no dudo en recomendarlo a todos aquellos que gustan de las motos y de la velocidad; pero les recuerdo a los que andan en moto en la vida real, que no se descuiden, porque en la realidad no hay "Continues".

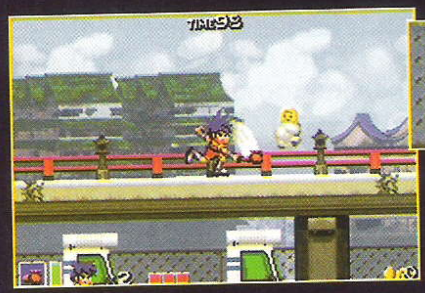
4.0

¡¡¡GURÚ!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZ

Previo
INTERNACIONAL

Después de haber participado en el divertido Konami Krazy Racers, el carismático Goemon por fin tiene su propio juego protagónico para el Game Boy Advance, pero ahora llega con un nuevo "Look" y con toda la acción y diversión que caracterizan a todos los títulos de su saga. Goemon New Age Shutsudou es el nombre de esta nueva aventura donde encontraremos muchas cosas nuevas, pero sin dejar el estilo característico de los juegos de Goemon. Vamos a darle una buena checada y esperemos que no se tarden mucho en traerlo a nuestro continente.

Como en otras ocasiones, Goemon inicia su aventura acompañado por uno de sus amigos y mientras vayas avanzando en el juego, encontrarás a otros que te ayudarán a pasar ciertas escenas. Al principio, Goemon empezará la jornada con la linda Ebisu, pero lo padre del asunto es que puedes cambiarlos en el momento que desees, cada uno tiene los movimientos básicos como saltar y golpear, pero las armas secundarias varían según el personaje.



Como siempre, Goemon se hace acompañar de su siempre fiel y útil pipa para atacar a sus enemigos, mientras Ebisu ataca con un martillo que tiene un rango de golpe más corto, pero que la protege un poco más. Sí, lo sabemos, pero no menciones que parece un Chipote Chillón. Siendo esta el arma principal de cada uno, no gasta energía, por lo que puedes usarla sin límites.

Cuando agarras un ítem, puedes subirlo de nivel en dos ocasiones para que cause más daño.

Eso si, si algún enemigo te golpea, pierdes uno de los niveles de tu arma, pero afortunadamente puedes recuperar el ítem si lo alcanzas rápidamente.

© 2002 Konami

Además de el arma principal, cada personaje tiene un arma secundaria que gasta cierta cantidad de energía, la barrita de energía de esta arma se sitúa junto a el iconito del arma que tengas en ese momento usando; esta arma no puede ser subida de nivel. Goemon ataca con una pistola y Ebisu con bombas, las armas secundarias son muy útiles para atacar a enemigos lejanos.

El modo de juego principal se lleva a cabo en 2D, pero también puedes llegar a los diferentes pueblos para recabar información, comprar cosas y disfrutar de los servicios de cada establecimiento.

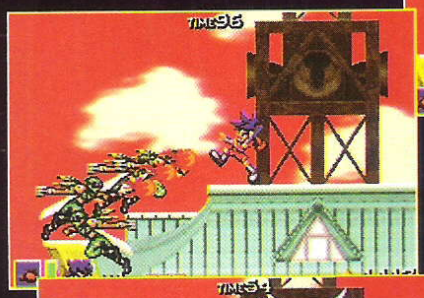
Un detalle muy gracioso es que en los pueblos hay gente buena y gente mala. Checa aquellos que actúan sospechosamente, pues son ladrones que te quitarán un poco de dinero si pasan junto a ti. Afortunadamente, puedes alcanzarlos, darles una lección y recuperar tu dinero.

El juego cuenta con cinemas muy padres con excelentes gráficas. Checa las fotos para que lo veas por ti mismo.

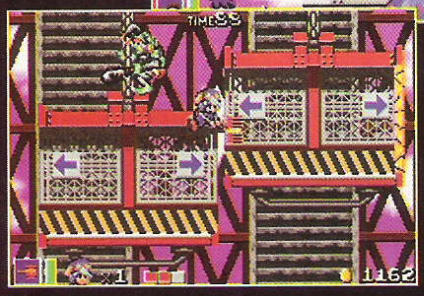
Durante el juego podrás encontrar diferentes ítems como las monedas, que te sirven para comprar cosas en los pueblos y energía, además de niveles para tus armas y vidas, entre otros.

Al final de cada escena encontrarás una gema que te indicará que ya pasaste esa etapa.

Siendo un buen juego de plataformas, Goemon New Age Shutsudou tiene muchos elementos que lo hacen una buena opción. Te encontrarás en muchos momentos con escenas en las que deberás pulir tus reflejos y avanzar rápidamente sin chistar.



Al final de algunas escenas encontrarás a distintos jefes, los cuales son bastante difíciles de derrotar. Por ejemplo: el primer jefe que enfrentas es un ninja que te ataca de varias maneras, corriendo, con estrellas, etc. Lo mejor de todo es que se transforma y cambia la manera de atacarte, así que si buscabas un juego con un buen nivel de dificultad, aquí tienes una buena opción.



Como en la mayoría de los juegos de la colección de Goemon, aquí podrás regresar a las escenas que quieras o bien, a los pueblos que quieras una y otra vez, para esto puedes moverte libremente en el mapa.

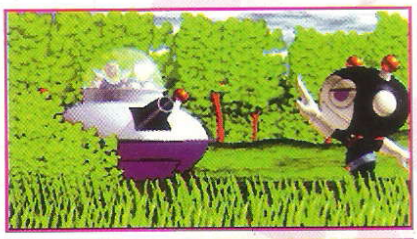
Una de las cosas que más nos maravillaron de este juego es que incluyeron las escenas donde manejas al poderoso robot Impact, quien también viene con un nuevo "Look" y dispuesto a patear algunos traseros. Impact cuenta con muchos de los movimientos clásicos como golpear, disparar monedas, poner defensa y realizar algunos combos cuando tienes al oponente enfrente.
Más adelante, podrás encontrarte con otros personajes que te ayudarán a pasar sitios inaccesibles para ti, como las escenas bajo el agua. Todos los personajes mantienen el mismo estilo de ataque con un arma principal y un arma secundaria, pero en algunas ocasiones, hay lugares en los que deberás explorar al empujar algunos elementos y así poder descubrir cosas.

Goemon New Age Shutsudou es un juego bastante bueno que no dudamos ni un segundo en recomendarte, claro, todavía no sabemos con exactitud si llegará a nuestro continente, pero esperemos que así sea, pues es un título que vale la pena jugar.

Previo
INTERNACIONAL

BOMBERMAN MAX 2
BOMBERMAN バージョン

Una vez más el amo de las explosiones y bombas está de regreso con una nueva aventura que reúne todos y cada uno de los elementos que hicieron ya un clásico de este personaje de nombre Bomberman. Como podrás saber, este personaje ya cuenta con una larga historia en los videojuegos y muchos años defendiendo su título de acción explosiva. Bomberman es un ser quien, basa sus ataques y defensas mediante el uso de bombas y algunos otros ítems que le sirven tanto para ser más veloz o para que sus explosiones tengan un mayor rango de alcance.



Ahora le toca al Game Boy Advance hacer gala de este personaje nuevamente con Bomberman Max 2, en donde la locura y destreza se vuelve un aliado perfecto para generar un factor de diversión mucho más elevado a lo que anteriormente hemos visto. Con nuevos escenarios por recorrer y sobre todo, una diversa gama de enemigos a quien derrotar, estamos seguros que este título será de tu agrado total, claro está, una vez que llegue a nuestro continente, porque por el momento sólo está disponible allá en Japón, pero no te desesperes porque pronto podrás disfrutar de este gran juego en nuestro continente.

En esta ocasión, la historia es un poco diferente a lo que anteriormente habíamos visto con relación a las aventuras pasadas de Bomberman, ya que ahora sus terribles enemigos están tratando de eliminarlo pero el chiste es que nuestro héroe ha sido reducido de tamaño drásticamente junto con uno de sus aliados, por lo que deberá enfrentarse en mundos donde las cosas son más grandes de lo que realmente deberían ser.

Compañía
HUDSON

Compatible con

Jugadores
2 Jugadores

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
HUDSON

Memoria
64Megabit

Categoría
Aventura

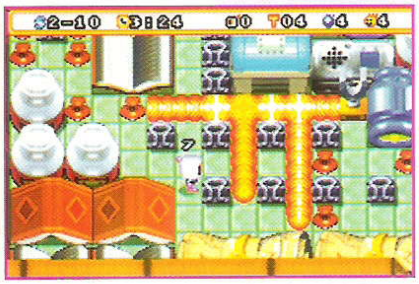
Lanzamiento
Pendiente

© 2002, Hudson

Y si estás pensando que esto es muy similar a lo que ocurrió en "Querida encogí a los niños", ten por seguro que no es así, ya que por lo menos en esta gran aventura de Bomberman, la acción está en cualquier lugar al que volteas, ya que cada una de las escenas está repleta de enemigos que con sólo tocarte podrán eliminarte rápidamente, así que debes ser muy hábil con el empleo de tus bombas para que puedas destruir a tus rivales antes de que ellos te eliminen a ti.

Lo interesante en este juego, es que tendrás diversas rutas por seguir, es decir, no siempre será necesario que siguas el mismo camino para llegar al final de la escena. Para que te des una idea más detallada, te podemos mencionar el ejemplo de Star Fox, donde tomabas rutas alternas para llegar al objetivo final, así es en este juego de Bomberman y vaya que es interesante esta opción, ya que así podrás seleccionar el nivel al que te enfrentarás antes de entrar a él. Además, en algunos caminos, encontrarás unos animales que te ayudarán en tu aventura, por lo que debes elegir cuidadosamente a cual escenario ir para que puedas recolectar el mayor número de cosas en el juego.

Al final de cada conjunto de escenarios, lucharás contra un jefe final que aunque son muy fáciles de vencer sí cuentas con los ítems necesarios, como suficientes bombas para tirar continuamente, un amplio rango de alcance de tus explosiones y sobre todo si posees velocidad en tus movimientos, porque de lo contrario, tendrás que acercarte más a tu objetivo para causarle más daño. Por lo que te recomendamos que cada vez que vayas a luchar contra uno de estos enemigos, antes supervises que tengas la suficiente variedad de ítems para que no te cueste trabajo eliminarlos.



Bomberman Max 2 es un juego que mezcla la destreza, habilidad y acción/aventura de una manera muy equitativa por lo que los videojugadores de todas las edades podrán disfrutar de este título sin ningún inconveniente, pero lo más importante de todo es que al ser para el Game Boy Advance, podrás llevar este juego a cualquier lado para que continúes tu aventura. Pero por si fuera poco, en esta versión de Bomberman, se mezclan todas las diversas habilidades que hemos visto a lo largo de toda la trayectoria de este carismático personaje. Otro de los buenos aspectos, es sin luga a dudas la magnífica movilidad que tiene el juego, ya que ningún movimiento que realices te costará trabajo, debido a que los controles son muy amigables.

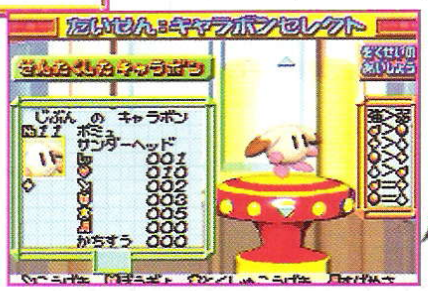
Como ya es costumbre en casi todos los cartuchos para el Game Boy Advance, Bomberman Max 2, cuenta con batería propia para que guardes tus avances del juego en tres diferentes archivos, con el fin de que cada vez que enciendas tu GBA, no tengas que pasar una y otra vez las misiones que previamente ya habías completado.

Las gráficas en este juego son realmente sorprendentes al igual que la serie de imágenes de introducción al juego, ya que además de poseer una magnífica calidad en todos los backgrounds y una muy bien detallada animación en los personajes, presenta una gran gama de colores que se desplegarán en la pantalla de tu Game Boy Advance.

Para esta versión de Bomberman, se han creado 2 juegos diferentes, en esta versión que estamos revisando, podrás jugar con Bomberman, y en la vesión alterna, podrás participar con Max. Básicamente el juego es el mismo, sin embargo hay detalles que varian en ambas versiones como son: Algunos escenarios u otro detalle que es el más relevante y es que dependiendo de la versión que tengas, serán los animales que tendrás disponibles para combatir. Esperemos que las dos versiones lleguen a América para que puedas elegir ya sea a Bomberman o Max.

Pero si llegas a un punto donde ya no puedes avanzar en el juego y quieres distraerte un rato, Bomberman Max 2, cuenta con un modo de juego donde podrás poner a pelear a tus animales que hayas recolectado en el juego, algo así como las batallas de Pokémon Stadium pero un tanto más sencillas pero no por eso menos divertidas, ya que aquí también podrás seleccionar los ataques que puedes realizar. En este punto del juego, también se cuenta con una excelente animación en las batallas, así como en los backgrounds animados que posee.

Así que si buscas un título que te mantenga entretenido por un largo rato, que tenga buenas gráficas, un alto factor de acción y que además sea portátil, Bomberman Max 2 es tu mejor opción.



A FONDO

Puyo Pop

Desde hace mucho tiempo, el género de Puzzles ha sido muy peleado entre varias compañías y lógicamente cada uno de estos juegos son bastante buenos y sobre todo originales. Sega, por su parte, siempre ha tratado de mantenerse a la vanguardia con varios de sus títulos de este género y la serie de Puyo es una de las más exitosas en Japón.

En algunas ocaciones, esta serie ha llegado a salir en otros sistemas gracias a que Compile contaba con la licencia de Sega, pero ahora que la gran S no tiene ningún inconveniente para sacar sus juegos en los sistemas que quiera, ha desarrollado un juego de la serie para el Game Boy Advance.

El juego es bastante sencillo, de hecho, se podría decir que es un clásico juego de puzzle en donde tienes que juntar a las criaturas del mismo color antes de que la pieza en juego toque fondo para que al juntar cuatro o más del mismo color, se disuelvan entre ellas mismas.

Pero la cosa se pone mas compleja entre mas diferentes colores entren en el juego además de que los castigos que armas al realizar combos desapareciendo varios conjuntos de diferentes colores, mandarás criaturas sin color al oponente, por lo que serán un verdadero estorbo, dejándole menos espacio para jugar.

© 2002 SEGA, © 2002 THQ

Al contar con dieciocho niveles diferentes y quince personajes a seleccionar, Puyo Pop se posiciona como uno de los más anticipados juegos de este género para el Game Boy Advance. Por si fuera poco, tienes la posibilidad de enfrentarte contra un amigo con un solo cartucho aparte de contar con la opción de más jugadores.

La mejor parte es que cada jugador podrá ver lo que los demás participantes están haciendo, ya que la pantalla es general para todos y así ver quién es el más afectado de los participantes y echarle montón.

Para quienes no tengan idea del juego, hace muchos años Nintendo hizo una versión similar con Kirby's Avalanche para el Super Nintendo.

Al jugar en el modo de historia, te enfrentarás a una gran variedad de personajes con diversos niveles de Inteligencia Artificial que van desde los pelmazos hasta los Genios.
El secreto para mantenerte vivo es crear cadenas grandes para realizar ataques gigantescos, así mantendrás ocupado al oponente y no tendrá mucho tiempo de realizar jugadas peligrosas que te llenen la pantalla de las criaturas descoloridas.

Con algunos extras como sonidos digitales y otros detalles como gráficos adecuados al juego, Sonic Team se esforzó para hacer un título atractivo para toda la gama de videojugadores exigentes que gustan de un buen rato de entretenimiento con un juego de destreza.

Las ventajas de contar con batería, aparte de guardar tus récords, también te servirá para mantener tus avances aún cuando se te terminen las pilas del Game Boy Advance. Por si fuera poco, también podrás entrar a un modo de reto en el que te contarán las

proezas que realices antes de que la pantalla se te

llene de burbujas de colores.

Se podría decir que es como un entrenamiento, pero al pasar del tiempo, se podrá más difícil.

Sega le brindó la licencia del juego a THQ para que pudiera comercializarlo en América y lógicamente ninguna compañía se rehusaría a tan agradable propuesta. Estamos seguros de que tú también disfrutarás de este juego tanto como nosotros, ya que rápidamente se ha popularizado aquí en la redacción.

COMPAÑÍA
THQ

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
SONIC TEAM

MEMORIA
32 MEGAS

CATEGORÍA
DESTREZA

LANZAMIENTO
FEBRERO 2002

PUYO POP

Es grato tener una buena variedad de juegos de destreza y esta es una excelente opción, sobre todo si tienes amigos que les guste un buen reto, ya que únicamente necesitarás un cartucho para que hasta cuatro jugadores se vean las caras en este dinámico juego. En lo personal, me encanta esta serie y estoy seguro de que si te gustó Kirby's Avalanche, Puyo Pop simplemente te encantará.

4.5

¡¡¡GUAU!!!

Siempre me han gustado los juegos tipo Puzzle y vaya que éste es uno de mis favoritos por la gran diversión que me da cada vez que lo juego y ahora que está en el Game Boy Advance todavía es mucho mejor, ya que en esta ocasión la diversión es portátil. Este juego cuenta con muy buenas gráficas y movilidad pero lo más importante de todo es que lo podrán jugar hasta 4 personas simultáneamente.

4.0

BASTANTE BUENO

Tal vez la saga de Puyo Puyo no sea tan conococida en nuestro continente como lo es Tetris o Bust-A-Move, pero este tipo de Puzzles es bastante bueno y no dudo en recomendárselos a todos los fans de este género y a todos los videojugadores por igual. Es realmente divertido, especialmente entre cuatro personas, se pone muy bueno, además de que trae muchos personajes, ¡hasta viene un esqueletito!

4.0

OK

¿?

ZZZZ

CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS

Por: Panteón

¿Qué dijeron? ¿Panteón ya se fue al ídem? ¿Se acabó el Cementerio? ¡Para nada! Lamento mucho que el mes pasado no pudiera aparecer, pero por ajustes, el Cementerio tuvo que descansar un mes; pero ya estoy aquí y esta vez les tengo preparadas un par de cosas muy padres, así que esta vez no revisaré un juego en especial, sino que veremos un par de cosas de interés, ¿qué te parece?

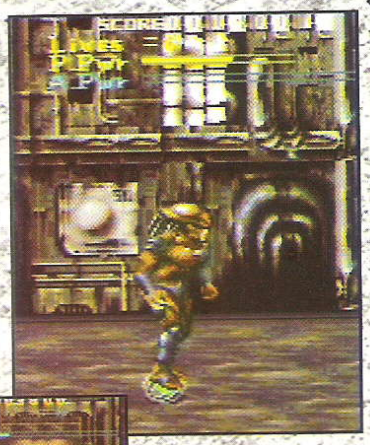
Pues bien, primero quiero hacerle un comentario a mi cuate Jorge Nelson Salinas Guzmán, quien me escribió desde hace muchos meses, pero no había tenido la oportunidad de incluir su comentario. Pues bien, mi estimado Jorge, el Cementerio y el Museo no están compitiendo en ningún aspecto, las dos son secciones de nuestra revista y tienen el mismo propósito a fin de cuentas: hablarte sobre juegos viejitos. Claro que en el Museo recordamos los juegos e incluimos las sagas completas (incluyendo los que aparecieron en otros sistemas), aunque ya sea casi imposible conseguir dichos juegos. Y en esta sección lo que hago es exhortar a todos los lectores de que no se olviden de aquellos videojuegos que nos dieron tanta diversión y que siempre es bueno desempolvarlos y darles nueva vida, así como revisar los detalles que los programadores tuvieron al hacer los juegos y ver cómo, aunque evolucionan los juegos, de cierto modo siguen teniendo las mismas bases y es ahí donde uno debe sacarle provecho, por eso les pido a todos que sigan todas las secciones de nuestra revista.

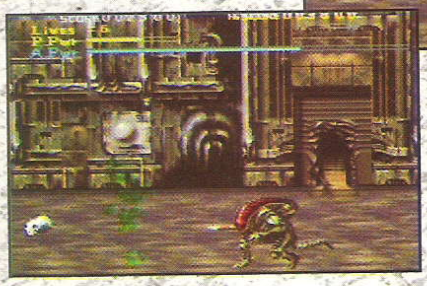
Ahora bien, siempre les he comentado que los juegos están llenos de detalles muy padres que los hacen mejor de lo que creías. En ciertas ocasiones te hemos comentado sobre estos detalles como en los ¿Qué hay dentro de...? Por ejemplo: ¿te acuerdas de que en una ocasión revisamos los errores de los videojuegos (Año 7 No. 2)? y en esa ocasión les llamamos errores de consistencia, ya que no son ni Bugs ni realmente un error de programación, sino simplemente son detalles que se les fueron y que, aunque no afectan al juego, sí son una falta de atención y le quitan el realismo. Para que quede un poco más claro, recordemos un error mencionado en esa ocasión: En Killer Instinct (SNES), cuando alguno de los personajes humanos (como Jago o Combo) es golpeado, le sale sangre roja y cuando golpeas a Spinal no (obviamente por ser un esqueleto) y también al golpear a Fulgore le sale aceitito. Pues bien, en Killer Instinct Gold les falló este detallazo pues a TODOS les pusieron sangre roja.

No creas que estos errores son pretextos para decir que un juego es malo, simplemente se les fue el detalle. Ahora yo voy a retomar este concepto y dentro de esta sección les llamaremos simplemente "Errores" y cada vez que aparezca un error en un juego, también lo incluiré para que todos aprendamos a ser más observadores al jugar y espero que compartan con todos los lectores este tipo de errores ¿qué les parece?. Siguiendo con KI, aquí hay un ejemplo más de errores: Spinal es un esqueleto reanimado, no vamos a meternos en detalles tan obvios como que no podría sostenerse sin el apoyo de los músculos, pues la respuesta para esto es la magia o la ciencia con la que lo reanimaron (C.N. Profiles Año10 No. 4), pero sí en que tiene voz. Técnicamente, de ninguna manera podría tener voz al carecer de cuerdas bucales, pero suponemos que la misma magia le da la voz, pero ¿y la ciencia?

Otro error que me viene a la mente es en el juego de Alien Vs Predator (SNES), pues cuando eliminas a algún Alien, te dejan armas, vida o bien, cráneos (que se ven claramente color hueso) que te dan puntos. De hecho, en la película (bastante mala por cierto) Predator 2, hay una escena donde el Depredador coloca un cráneo en su salita de trofeos y se ve claramente que hay un cráneo de Alien entre ellos (color hueso también). Pues tanto el juego como la película están mal, porque de acuerdo con los creadores de Alien, éstos seres son una especie de Artrópodos (insectos), cuyas similitudes con las hormigas son muchas, como la presencia de una reina, obreras y guerreros. Entonces, siendo insectos, también tienen Exoesqueleto (esqueleto externo) y por dentro tienen sus órganos y fluidos. Entonces, ¿de dónde sacan los cráneos?, tal vez se vendan en alguna tienda de recuerdos, pero entonces son falsos obviamente.

En este mismo juego cuando agarras un ítem, activas un sistema del Depredador que "dobla la luz" alrededor de su cuerpo y le permite tener una invisibilidad casi total, de hecho esto se ve mucho en las películas y por eso es que puede atacar por sorpresa. Entonces, en el juego, cuando estás usando el dispositivo, los Aliens NO TE VEN, pero sí te pueden dañar si por suerte, te tocan, pero no se acercan a ti como siempre. Esto está muy bien, pero se olvidan que los Aliens son criaturas sin ojos, que se guían por el sentido del olfato, el cual es altamente eficaz. De este modo nos podemos preguntar: ¿Por qué los Aliens no localizan al Depredador con su olfato fino si éste se vale de un sistema de invisibilidad contra unas criaturas sin ojos?

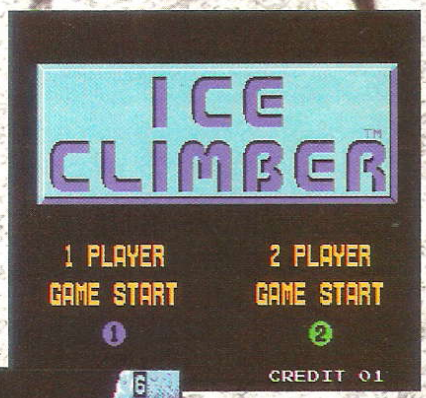


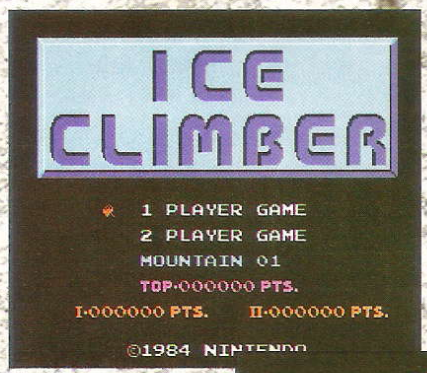


Para sustentar este error, en la película Predator 2, lo localizan por medio de las feromonas (células olorificas) y de esta manera pueden acorralarlo aún siendo invisible. Y para tener un hecho más, en la película de Alien 3, Ripley tiene a un Alien de huésped, por lo que los Aliens no la dañan, respetando la vida del Alien que está en desarrollo y se dan cuenta de que un organismo tiene a un Alien adentro por el olor.

Tal vez pienses que los errores se cometían antes, con los juegos viejitos solamente, pero no es así. En la actualidad también se cometen errores que pasan desapercibidos porque estamos muy entrados en los juegos y si no me crees, aquí está una muestra de un error en un juego bastante nuevo. En Luigi's Mansion, te enteras de que Mario ha perdido cinco pertenencias: una estrella, un guante, su gorra, una carta y un zapato. Pero cuando lo encuentras por primera vez, que está encerrado en el cuadro, tiene su gorra y ambos guantes y cuando acabas el juego, lo sacan de la pintura y tiene tanto la gorra, como los guantes, como sus zapatos. Se hubieran lucido si no los trajera, ¿no crees?

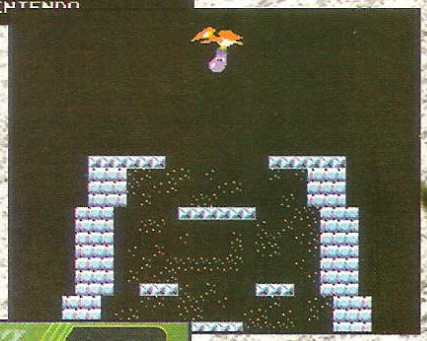
Ahora vamos a pasar a otra cosa. He recibido muchas cartas y mails preguntándome sobre los Ice Climbers, personajes que aparecen en: Super Smash Brothers Melee. Pues bien, para responderles a todos, les voy a platicar rápidamente que Ice Climber es un juego que salió para Arcadia hace mucho tiempo y que tuvo su versión en el NES del mismo nombre. Aquí se trataba de subir una montaña llena de peligros y resbaladizos pisos hasta un buitre malvado. Los personajes se manejaban por separado y de la manera tradicional, es decir; el jugador 1 controlaba a Popo (el azul) y el 2 a Nana (la rosa). Estas son imágenes de la versión de Arcade.

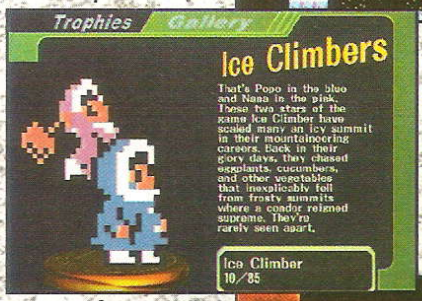




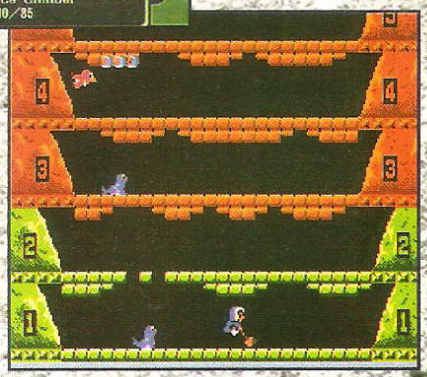
Ambos contaban con un martillo de gran tamaño para atacar a sus enemigos y para romper los pisos superiores y poder subir.

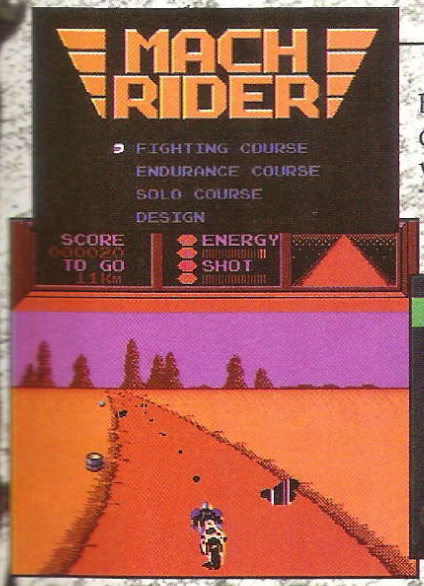
El control era bastante raro y algo molesto para saltar, pero el juego era en sí divertido y muy sencillo en concepto.





Lo bueno es que cuando salió Ice Climber para el NES, se podía jugar bastante bien y casi no había diferencia entre la versión de Arcadia y la casera. Como puedes ver, no hay muchas diferencias entre las dos versiones. Estas son fotos de la versión de NES.

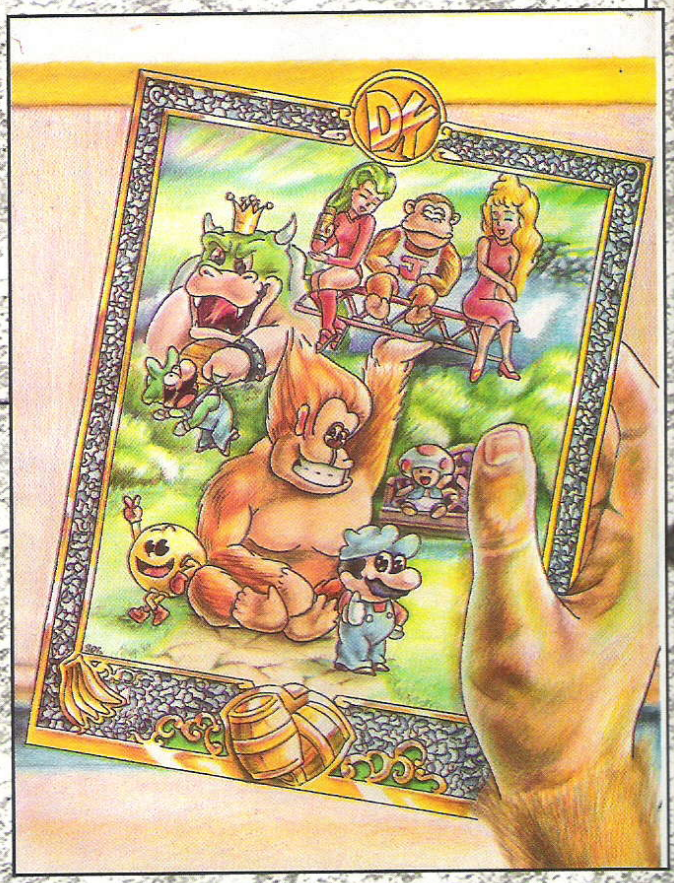




Bueno, ya todos sabemos quienes eran los famosos Ice Climbers que dejaron con muchas dudas a varios videojugadores en cuanto los vieron por primera vez en el Super Smash Brothers Melee; por cierto, les recomiendo a todos aquellos que tengan este excelente título, que vale la pena que se pongan las pilas y consigan todos los trofeos del juego, ya que en ellos hay bastantes personajes y elementos de varios juegos que muchos tal vez no conozcan y aquí los mencionan, aunque sea de pasadita. Por ejemplo, muchos no conocieron un juego llamado Mach Rider, que es un título bastante bueno y algo innovador para su época; no se preocupen, que estaré revisando este gran juego muy pronto.

Ahora pasaré a una cosa bastante nueva en el Cementerio, resulta que por medio de la Galería de Adelaine, le pedí un dibujo a un cuate que ya nos ha enviado sus obras de arte a la redacción y me hizo el gran favor de enviarme un dibujazazazo elaborado especialmente para esta sección. Así que, mi estimado Manuel, vas a ser el primero en tener un dibujo publicado en esta sección, tal vez seas el pionero para iniciar una Galería Panteonera; pero mientras tanto, aquí está tu excelente dibujo que quiero compartir con todos mis lectores.

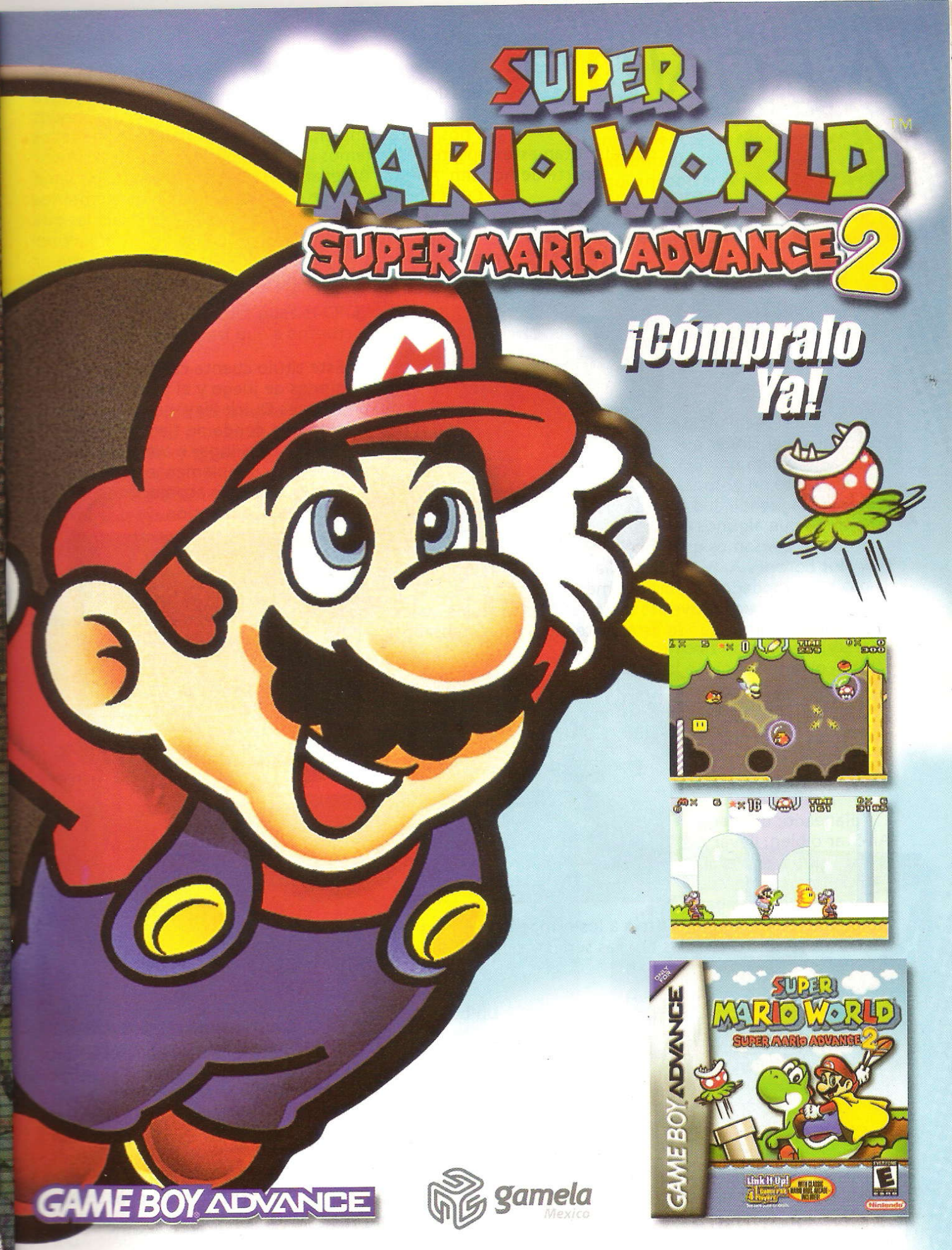
Si se fijan bien, ambos dibujos están en secuencia. Vemos al legendario Kranky Kong compartiendo sus recuerdos con los pequeños Dixie y Diddy Kong. Realmente es un dibujo excelente que maneja sombras, efectos y casi podría decir que texturas. ¡Muchas gracias Manuel y claro que me gustó el dibujo! Lo mejor es que fue un concepto ideado por ti con mucha imaginación e inclusive pusiste al pequeño robot junto a Kranky. Por cierto, ya que estamos viendo a este pequeño robot, quisiera lanzar otro pequeño reto para ganarse una mención especial en el Cementerio. Así que si quieres aparecer aquí, envíame ya sea en carta o por mail el nombre de este robot, qué función tenía, para qué sistema y fecha en la que salió.



Manuel de Jesús Tejeda Armenta
Culiacán, Sinaloa

Antes de despedirme, quisiera decirles a aquellos que me han hecho favor de enviarme sus mails y que no les he respondido que no se preocupen, que tomo en cuenta todas las sugerencias y comentarios para el Cementerio. Lo que pasa es que no había tenido tiempo de contestarles, pero a partir de ahora, no se me va un mail sin respuesta. Así que no dejen de escribirme, ya sea por mail o por correo tradicional y enviarme todo lo que quieran, pero las cartas-bomba mejor que vengan a nombre del Conejito, para ver si así se despierta y se pone a trabajar.

Bueno, me despido por ahora, espero que les haya gustado la edición de este mes y que te haya servido para inspirarte a observar mejor tus juegos, ya sean viejitos o nuevos. Recuerda que puedes escribirme, enviarme cosas, fotos, chistes, etc. a: panteon@nintendo.com.mx y también por correo normal espero tus cartas y todo lo que me quieras mandar a: Hamburgo #10 Col. Juárez con las letras CV en color rojo para que se distingan de entre las demás. ¡Hasta el próximo mes!



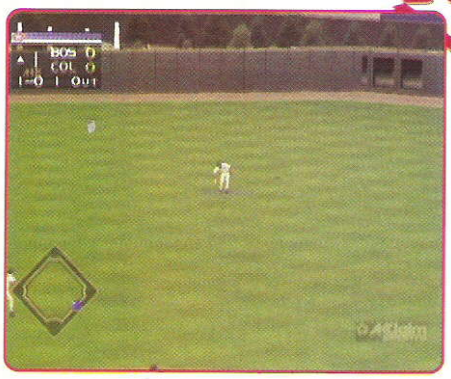
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio. www.nintendo.com.mx

© Nintendo 2002. TM, y ® Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo.

A FONDO

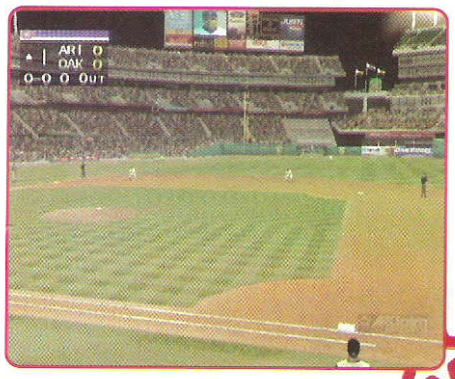
ALL - STAR BASEBALL 2002

A muchos les gusta el Basketball, a otros les apasiona el Soccer y otros quieren taclear a la suegra cuando ven el Americano; pero a otros aficionados nos gusta también el Baseball y para todos aquellos que disfrutan este deporte, les tenemos un A Fondo de un gran juego por parte de Acclaim. All-Star Baseball 2002 es un título para el Game Cube que nos ofrece una gran variedad de elementos que te tendrán jugando por más entradas de las que creías; aquí encontrarás a muchos de tus jugadores favoritos e inclusive puedes editar los tuyos, pero mejor veámoslo desde el terreno de juego, así que: ¡Playball!

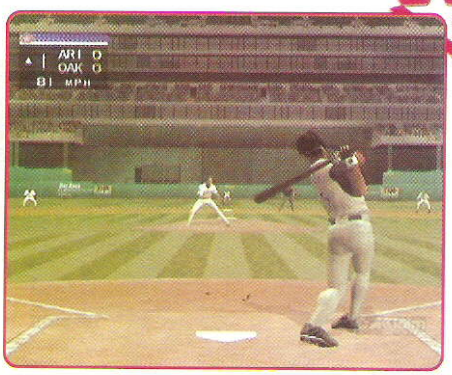


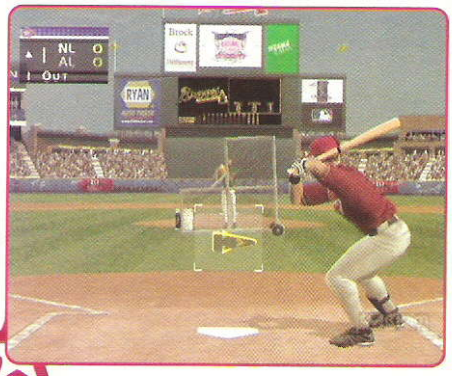
Antes que nada, te queremos mencionar que Acclaim realizó un buen trabajo tanto en gráficas, como en la jugabilidad. Y apesar de que algunos de nosotros pensamos que los botones A, B, Y y X del Game Cube debieron estar acomodados de forma simétrica como en el SNES, Acclaim les sacó provecho a esto convirtiéndolos en las tres bases y Home cuando estás bateando, ¡bien pensado!

Este título cuenta con varios modos de juego y el primero de éstos es Quick Play, que es el clásco modo en donde no tienes que esperar para jugar o bien, si lo que quieres es simplemente un juego rápido, sin estar acomodando factores ni alineación.

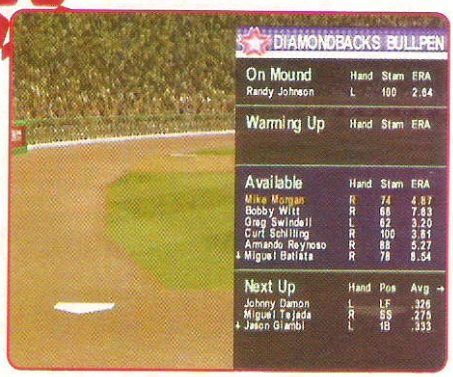


En MLB Play puedes seleccionar varios tipos de juego: de exhibición, para los que deseen un juego rápido pero bien planeado; un juego All-Star o bien, llevar a tu equipo a lo largo de una temporada completa en las ligas mayores desde los Play Offs o a los campeonatos para las nuevas series y temporadas.



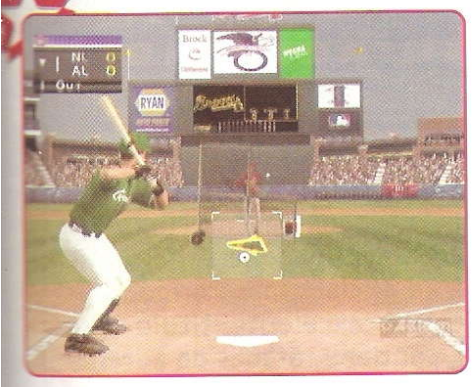


El modo de Home Run Derby es para aquellos que creen que son mejores bateadores que los demás; pues aquí pueden ver quién es verdaderamente el mejor al bate, pero debes tomar en cuenta que sólo cuentan los Home Run.



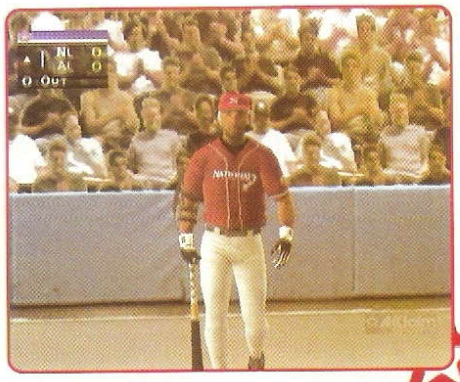
Como sabrás, un buen entrenador debe tener un buen equipo y en este estupendo juego tienes todas las posibilidades para crear al mejor gracias a los intercambios de jugadores y llevando paso a paso todos los juegos según las temporadas y checar cómo van los demás en las temporadas. Recuerda que puedes incluir a tus personajes editados en los equipos y que necesitarás la Memory Card para poder guardar todos los cambios y ajustes que hagas.

© 2001 Acclaim Entertainment Inc.

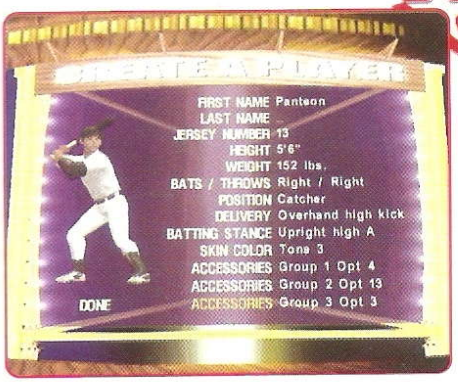


Batting Practice es como siempre, nuestra recomendación para que practiques tu bateo antes de entrar al diamante. Como estamos seguros de que lo que quieres es ganar la serie mundial, debes practicar bastante pues el CPU no te va a tirar puras bolas lentas, así que a entrenar se ha dicho.

En Team Management deberás poner en práctica todas tus habilidades y conocimientos en este deporte para poder manejar bien a tus equipos. Aquí encontrarás muchas opciones que debes checar y conocer sobre los jugadores para que sepas en qué posición ponerlos y que les saques el mejor provecho.

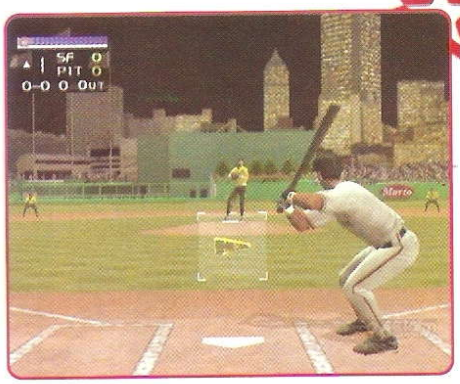


La opción de editar a tu jugador es muy buena, siempre es divertido y padre tener a tus propios juadores, además de que puedes crear hasta 25 diferentes jugadores y salvarlos en una Memory Card. Lo que puedes editar es el nombre, apellido, número de camiseta, altura, peso, posición, tipo de bateo, si es zurdo o diestro, el tipo de lance que tiene, tipo de piel y algunos accesorios. Además de esto, pueden configurar sus atributos para hacer más rápido, más fuerte, etc.

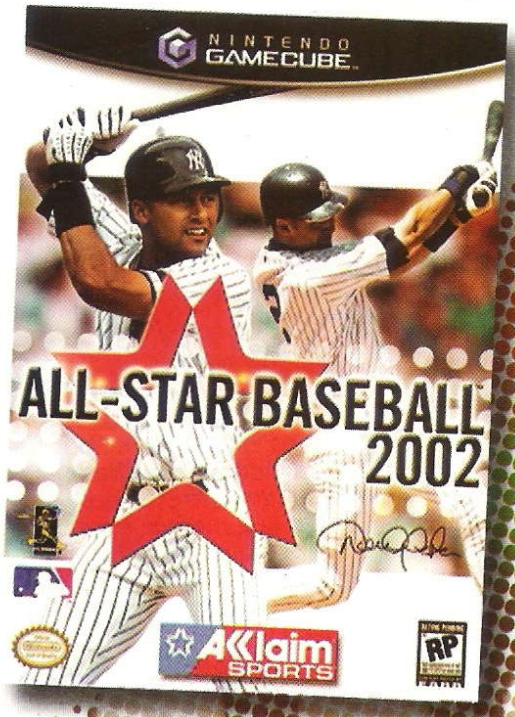


Como sabrás, el Baseball se divide en entradas, en las cuales cada equipo tiene una oportunidad al Bate para hacer el mayor número de carreras que puedan, hasta que el equipo contrario logre hacerles tres Outs. Pues fíjate que los cuates de Acclaim hicieron una forma de bateo y pitcheo bastante buena, vamos a decirte las diferencias, para que veas a qué nos referimos.

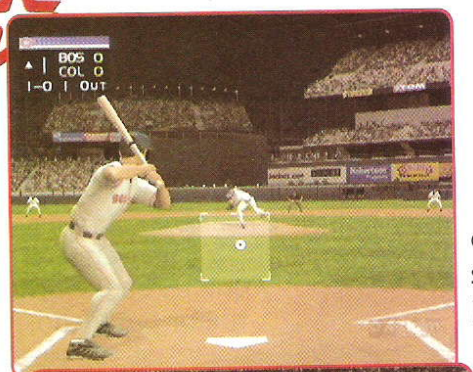
EL BATEO

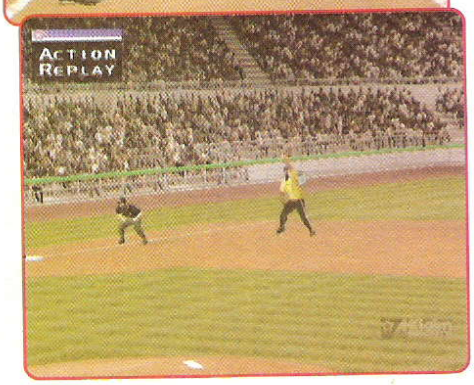


Para batear, tienes un cuadrito que indica que ahí es donde debe pasar la bola para contar como Strike si no le pegas. Si pasa fuera del cuadrito y no le pegas, contará como Bola; pero si le pegas, contará como Strike. Cuando estás al bate, aparece un cursor que mueves con el Control Stick y que debes de hacer que concuerde con la bola para que, al presionar A, des el batazo. Pero esto no es todo, con el Stick C puedes hacer que el triangulito que está sobre el cursor cambie la posición y de esta manera dirijas la pelota al batearla; es realmente sencillo aprender a jugar con este modo y es muy cómodo para que logres un bateo lo más realista posible. También cuenta con la opción de desaparecer el triangulito para que el contrario no vea qué dirección le diste a la bola.



EL PITCHEO





Cuando estás pitcheando, sigues viendo la acción desde el punto de vista del bateador, con el cuadrito y todo, pero tú tienes un cursor de bolita que indica en dónde vas a lanzar. Antes de lanzar, debes elegir el tipo de pelota que pitchearás: una curva, una rápida, etc. y ahora, debes presionar A para que lances la bola (en este momento desparace el cursor y el cuadro).
Un buen detalle es que cuando desparece el cursor, puedes cambiar de último momento dónde vas a querer lanzar la bola, pero obviamente no puedes ver dónde porque ya no hay cuadro, pues es un buen detalle que cuando tu cursor invisible sale del cuadro, el control del Pitcher vibra indicándote que estás fuera de la zona normal. Dependiendo de la vibración es qué tan lejos estás del cuadro. Además, cuando algún jardinero tiene la bola, puedes lanzarla a donde quieras con los botones como te mencionamos anteriormente: X primera, Y segunda, B tercera y A Home.

Un detalle muy chistoso es que además de las voces de los comentaristas (que son bastantes), las porras del público y toda la ambientación, hay mascotas de los equipos animando al público.

También hay golpes causados por los malos pitchers para darle más realismo.

Cuando tuvimos este juego en nuestras manos, decidimos jugar un partido para probar el juego, rato después, seguíamos ahí muy entretenidos. All-Star Baseball 2002 es un buen título que merece ser checado tanto por fans de este deporte, como por los que no lo son tanto; aunque nos hubiera gustado que el modo de editar jugador hubiera sido más completo, para poder editar a nuestros personajes más a detalle. Lo mejor de todo es que pueden participar hasta cuatro personas para hacerlo más divertido.

COMPAÑÍA

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN

DESARROLLADOR

MEMORIA

CATEGORÍA
DEPORTES

LANZAMIENTO
ENERO 2002

ALL-STAR BASEBALL 2002

El rey de los deportes no podía quedar fuera de la línea de juegos para el Nintendo GameCube y de la iniciativa de Acclaim para brindarnos este excelente título que contiene ráfagas de adrenalina. Aunque el control es un poco complejo para acostumbrarte rápidamente a él, una vez que lo dominas, podrás realizar jugadas asombrosas además de las opciones extras son de lo mejor.

4.0

En aquel tiempo donde aparecieron grandes juegos como Ken Griffey para el SNES fue cuando me empezaron a agradar los juegos de Baseball, pero te imaginas lo que han mejorado ahora con el GameCube juegos como All Star Baseball 2002, donde el realismo es cada vez mayor y sobre todo, la diversión ya no es tan lenta como antes. Definitivamente, este es un gran título, si eres fan del rey de los deportes.

4.0

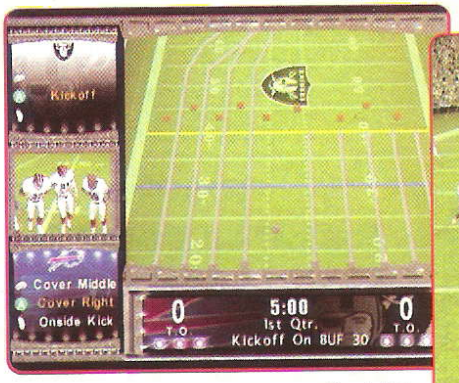
El Baseball es un deporte bastante aburrido si estás en el estadio y no eres muy fan que digamos, dado a que es un deporte de reacción y no te emocionas si no le pegan a la bola. Pero al jugarlo en tu sistema, puedes hacer muchas cosas mientras juegas y lo mejor es que depende de ti el que esa reacción suceda. Además de que puedes poner pausa e ir al baño cuando quieras y no te pierdes de nada. Si eres fan, ¡chécalo!

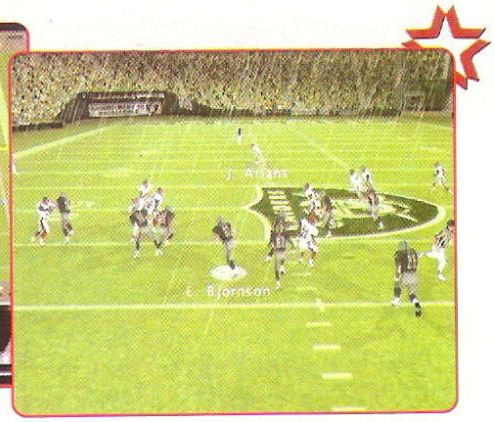
3.5

A FONDO

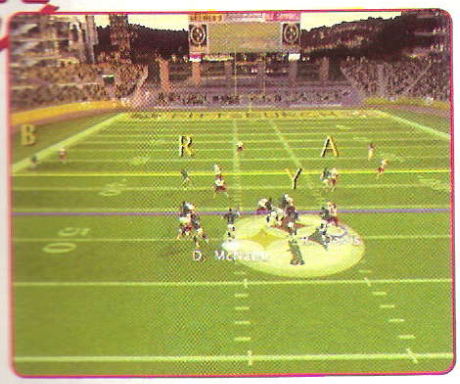
NFL QB CLUB 2002

Por fin podemos jugar un clásico "Tochito" en el poderoso Game Cube y vaya que Acclaim realizó un buen trabajo en NFL QB Club 2002. Como sabrás, Acclaim es una de las compañías que siempre se han lucido con sus títulos y en cada versión nueva que lanzan de alguno de sus juegos, le retocan todos esos detalles que los hicieron buenos y de esta manera, quedan todavía mejor. Asimismo, tratan de que aquellas cositas que les fallan, queden bien pulidas para que cuando juegues la siguiente versión, cheques cómo van mejorando. Pues bien, ahora vamos a darle una revisadita a este juego que estamos seguros que aquellos lectores que gusten de un buen partidito de fin de semana, no podrán dejar de jugarlo, así que vamos al campo de juego.

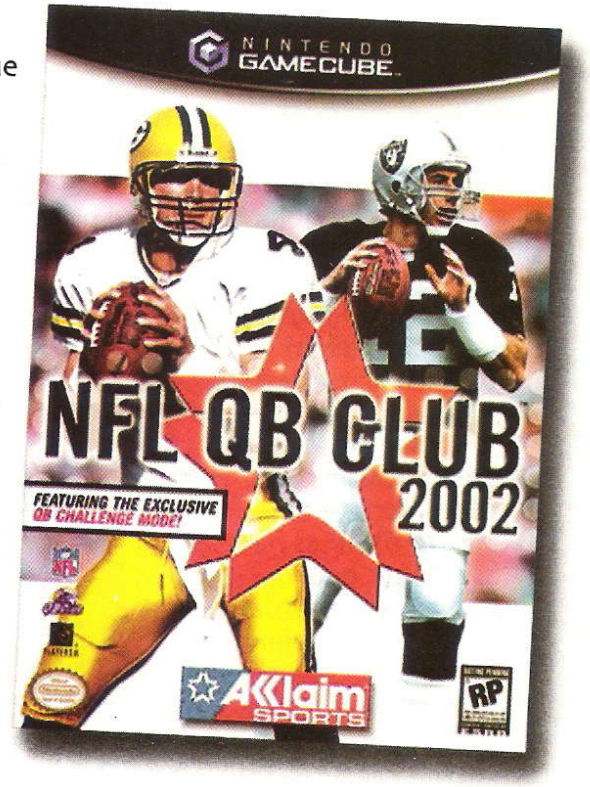




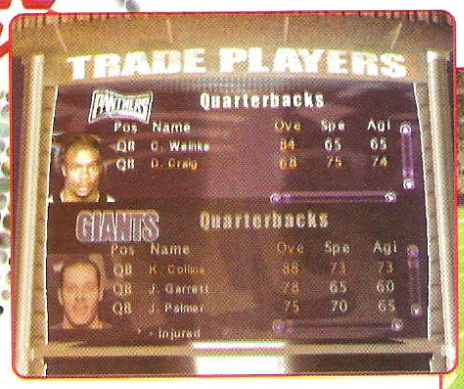
Una de las más grandes diferencias entre un juego del género de deportes y cualquier otro tipo de juego es que en los primeros encontrarás muchísimas opciones para hacerlo lo más realista posible. Todos estamos de acuerdo que en ciertos juegos existen opciones que parece que están de más, pero eso casi no pasa en cualquiera de los títulos de deportes. Aquí el chiste es que puedas tener una pequeña NFL dentro de tu sistema y puedas hacerle los cambios que quieras, tener muchos equipos y poder sentirte un verdadero entrenador de un equipo profesional de Foot Ball Americano.



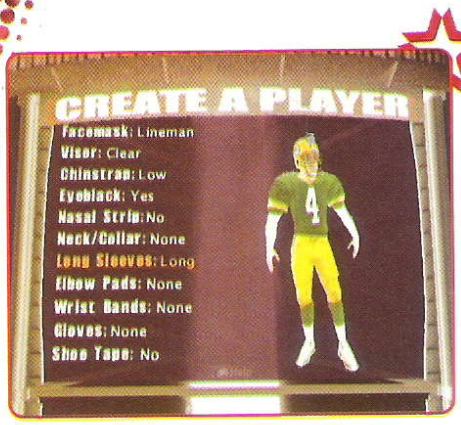
Pues en NFL Quarterback Club 2002 podrás hacer todo esto y más, así que si nos damos un paseo por las opciones del juego, podremos ver que le incluyeron distintos niveles de dificultad, penalidades, fatiga de los jugadores, daños y torceduras, la manera de distinguir a tus jugadores (por nombre, número de camiseta, etc.) y los clásicos niveles de volúmen de los comentaristas, el respetable público, los guamazos, etc. Ya que estamos en esto de las voces, déjanos decirte que en este juego verás, más bien, escucharás muchísimas voces y comentarios por parte de los comentaristas. Esto es un gran detalle pues hacen diferentes aluciones a las distintas situaciones que pasen durante el juego, por ejemplo: si el corredor contrario pasa como si nada por entre los defensas y estos no se mueven mucho, el comentarista dirá que no hay peor vergüenza que dejar pasar al corredor de esa manera. Así como este pequeño ejemplo, escucharás muchas oraciones según las acciones que se lleven a cabo.



© 2001 Akklaim Entertainment Inc.

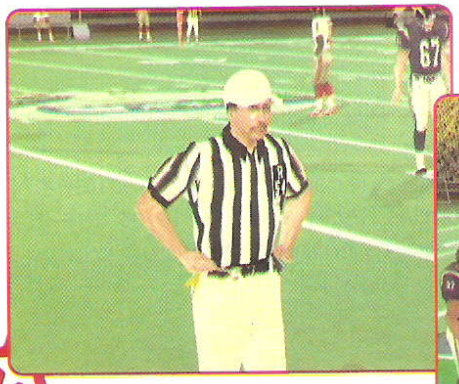


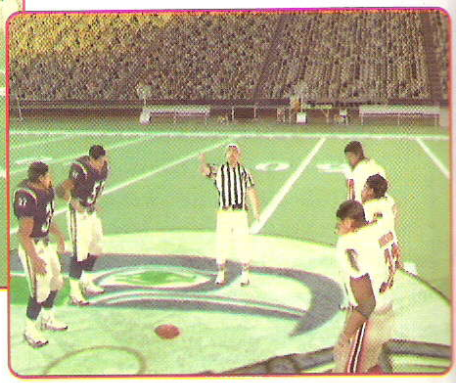
Dentro de la opción de la dirección general, te encontrarás con las opciones que todo entrenador debe saber usar. ¿Por qué crees que te dijimos que estas opciones hacen que tengas una NFL en casa? Pues porque si en la vida real hacer que un jugador se cambie de equipo cuesta millones de dólares, en el intercambio de jugadores de NFL QB 2002 es cosa de un par de botonazos. Aquí podrás tener a todos tus jugadores favoritos en un sólo equipo de elite, para que puedas enfrentarlos con equipos de algún amigo. Por cierto, recuerda que debes usar una Memory Card para que puedas salvar todos los cambios.



También aquí podrás jugar con la opción más divertida de cuaquier juego que la tenga: editar tus propios jugadores. A nosotros nos encanta editar personajes parecidos a gente conocida y armar un equipo de ensueño (¿o será de pesadilla?). Puedes guardar hasta 22 diferentes jugadores en una Memory Card, así que no hay pretexto para que edites hasta el tortero de la esquina. Dentro de los detalles que puedes editar están el nombre del jugador, su número, posición, cumpleaños, tiempo de ser jugador profesional, tipo de cuerpo, altura, peso, el tipo de casco, coderas, tenis, etc. Como verás no es nada difícil editar a tus jugadores y recuerda que puedes intercambiarlos para que sean de un equipo en particular.

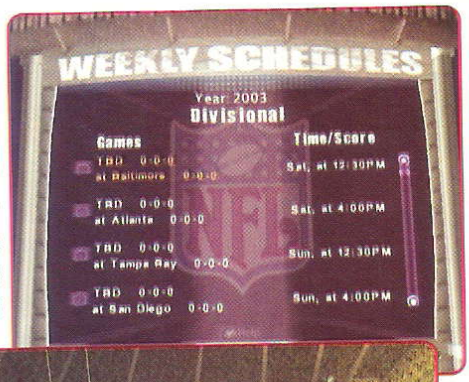
Las gráficas son muy buenas y fluídas, checa las fotos. Inclusive cuenta con el democrático "volado" para decidir quién empieza.

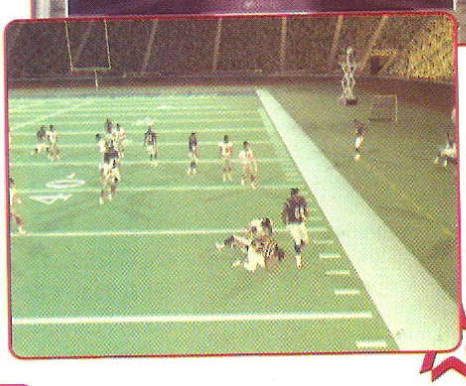


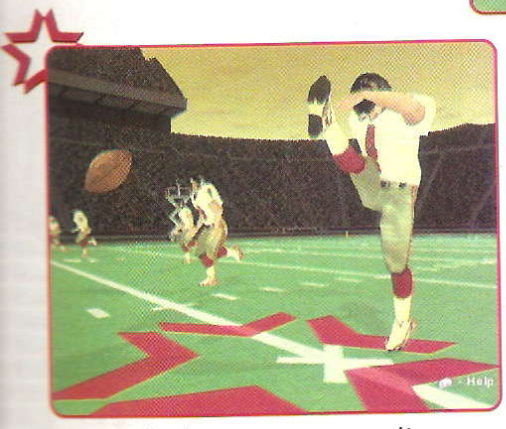


Un de los modos de juego es el Quarterback Challenge, este modo es muy divertido ya que es una competencia "de cuates" entre varios de los Quarterbacks para ver quién es el mejor en una serie de eventos diseñados para ellos. El primero, Speed and Mobility se trata de correr entre varios obstáculos para llegar y tirar a un blanco que representa un pase. En Accuracy Event debes atinarle a los blancos que pasan de manera que tu balón entintado deje su marca y obtengas puntos. Después deberás pasar la prueba Long Distance Throw, que se trata de lanzar un balón lo más lejos posible pero que caiga en una zona predeterminada, así que no sólo se trata de llegar lejos, sino de atinarle. Por último, tenemos Read and Recognition, en este evento deberás seleccionar uno de los blancos en movimiento para que le envíes un pase; debes combinar tanto la memoria como la puntería para hacer puntos.

El modo más importante se divide en varios tipos de juego. Puedes jugar un partido de práctica, (muy recomendable para aprender a jugar y pulir tus habilidades), de simulación, de exhibición, de temporada y los ya famosos Play Offs. Cada uno de estos modos cuenta con diversas opciones para hacerlos más entretenidos y diferentes, además de que pueden participar en ellos hasta cuatro jugadores para que nadie se quede sin echar la reta; bueno, si son más, pueden "poner su ficha".

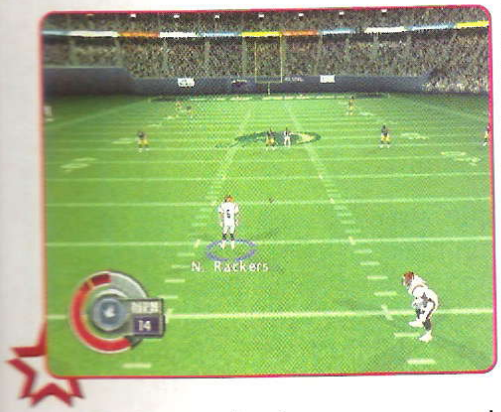






Realmente se pulieron con este juego, puedes cambiar el tipo de la cámara para tener un mejor punto de vista, puedes checar la repetición instantánea para ver tus super jugadas o bien, ver dónde la regaste. Además de que cuenta con varios estadios y diferentes tipos de condiciones climatológicas para darle un mayor realismo, además de que puedes escoger la hora en la que se lleva a cabo el partido.

El control es bastante bueno y la manera en la que defines los pases y realizas las jugadas es sencillo, así que no tendrás mucho problema con esto, sólo te dedicarás a jugar. También las patadas y pases largos (como en el modo de Challenge) tienen su manera para que le des fuerza y dirección al pase, debes presionar tres veces el botón A: una para empezar, otra para que fijes la fuerza y la otra la puntería.



NFL Quarterback 2002 es uno de esos títulos que no pueden faltar en tu colección si eres un aficonado de este rudo deporte; pero si crees que porque sólo piensas en Iori Yagami, en Drácula o en Yoshi no es tu tipo de juego, date un tiempo para echar un "Tochito" y verás qué divertido puedes pasar un buen rato.

COMPAÑÍA
Acclaim SPORTS
COMPATIBLE CON
CLASIFICACIÓN
DESARROLLADOR
Acclaim SPORTS
MEMORIA
CATEGORÍA
DEPORTES
LANZAMIENTO
ENERO 2002

RANKING

NFL QUARTERBACK CLUB 2002

Al paso del tiempo, los juegos se han hecho más vistosos, pero más complejos debido a la cantidad de botones y combinaciones que puedes hacer. Este es un título con buenas gráficas y un gran control, pero creo que se están olvidando que los juegos tienen que ser sencillos y dinámicos para que todos se diviertan con ellos, ya que para realizar una jugada es muy complicado ejecutar muchos movimientos y esto no le ayuda mucho.

3.5

Aún cuando el Super Bowl ya terminó y que mi equipo favorito no ganó, no significa que no pueda conseguir ser el campeón en NFL Quarterback Club 2002, ya que este es uno de los juegos que más se apega a la realidad en su género y que posee un libro de jugadas muy extenso de cada equipo, además de contar con buenas gráficas, sonido y animaciones. Así que te recomendamos este gran título para el GCN.

4.0

Por fin podemos disfrutar de más títulos para el GameCube y estamos seguros que los de deportes que han salido hasta ahora, satisfacen a todos los aficionados con sus excelentes gráficas, modos de juego y diversión. NFL QB Club es bastante divertido y te puedes quedar un buen rato con tus cuates echando un "tochito" y compitiendo para ver quién es el mejor Quarterback. Lo recomiendo para un buen fin de semana.

4.5

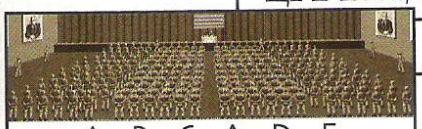
¡¡¡GUAU!!!
BASTANTE BUENO
OK
¿?
77777

MUSEO

THE NINJA WARRIORS

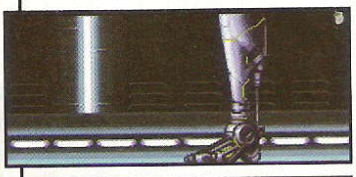
En esta ocasión, vamos a recordar un par de juegos que tal vez muchos no hayan tenido la oportunidad de conocer, pero que son bastante buenos. Ninja Warriors fue un concepto algo diferente en relación con los juegos con vista "de lado"; los videojugadores estábamos acostumbrados a los títulos tipo Contra y Castlevania, donde tenías botones de salto y disparo o ataque. En Ninja Warriors se manejó una manera diferente de controlar a los personajes, usando las acciones clásicas de manera que no sintieras lo mismo que jugar cualquier otro título.

LA HISTORIA



ARCADE

Aunque todas las versiones de Ninja Warriors difieren entre sí, la historia es la misma, así como el final, pero en la versión de SNES fue donde se pulieron con los datos y los detalles. Según esto, un tirano llamado Banglar creó un ejército para controlar la nación, logrando su cometido. La gente ya no tenía esperanzas y sólo les quedaba soportar el imperio de Banglar, pero había una esperanza: una pequeña resistencia clandestina comandada por un sujeto llamado Mulk que buscaba derrocar al malvado Banglar y para lograrlo, construyeron tres androides lo suficientemente poderosos como para ir a eliminarlo. Pero cuando Banglar se enteró, envió a sus fuerzas a aplastar a la oposición; dejando solamente una salida, enviar a los androides sin probar, a la misión para acabar con Banglar.

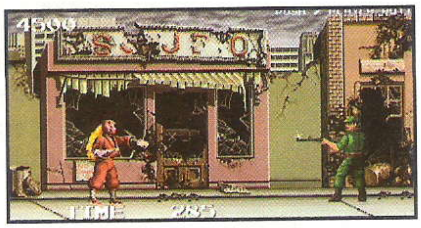


SNES

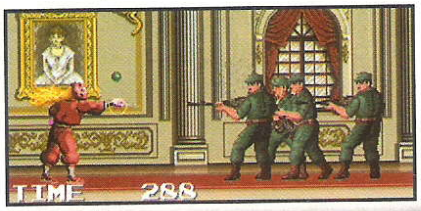
THE NINJA WARRIORS ARCADIA, 1987

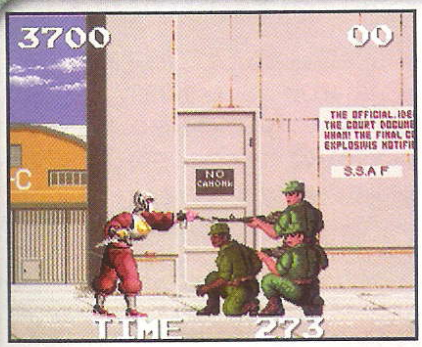
La primera versión de Ninja Warriors innovó desde la primera vez que apareció en las salas de Arcadia. Como primer dato, se jugaba en máquinas con tres pantallas juntas, para hacer más largo el escenario y tener una mejor visión de lo que pasaba. Aquí podían jugar dos personas simultáneamente; cada uno controlaba a un ninja, que tenían los colores tradicionales y casi obligatorios: Rojo y Azul (Mujer y Hombre respectivamente).

El juego se llevaba a cabo en largas escenas en 2D donde aparecían varios enemigos que debías eliminar al mismo tiempo que ibas avanzando. Lo diferente de este juego es que tenías dos botones: uno de ataque y otro para lanzar estrellas y la palanca se usaba para controlar al personaje a los lados, para agacharse (podías avanzar agachado) y para saltar.

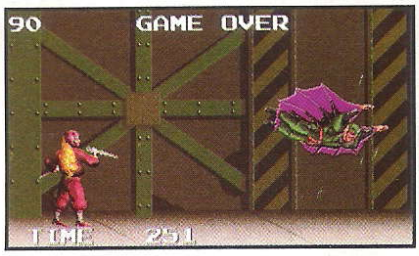


El botón de ataque tenía varias funciones; al presionarlo normalmente, usabas tus armas contra los enemigos, si lo dejabas presionado, ponías defensa para detener tanto ataques enemigos, como balas y disparos. También te servía para realizar un salto bastante útil si dejabas presionado el botón de ataque y la palanca hacia arriba.

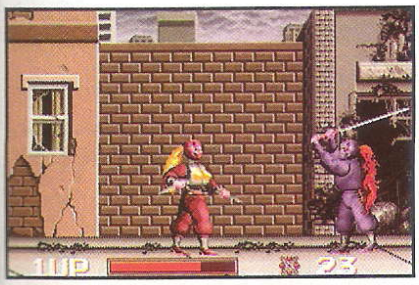




Como te imaginarás, los enemigos eran variados y debías eliminarlos usando diferentes técnicas. Estaban desde los clásicos enemigos que eliminabas de un solo ataque y otros bastante molestos como estos androides que te atacaban dando saltos. Un buen detalle es que cuando eras golpeado o te disparaban en alguna parte del cuerpo un par de veces, quedaba al descubierto tu exoesqueleto de robot. Esto le daba un toque muy realista y bastante padre.

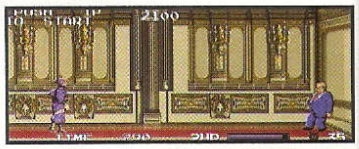


Algunos enemigos te atacaban de diferentes maneras bastante molestas, como estos sujetos arroja-fuego y algunos incluso tenían delirio de Batman y volaban con trajes de vampiro (seguramente eran marca ACME).



Dentro del juego no te encontrabas con jefes específicamente al final de las escenas; más bien, de repente aparecían algunos enemigos más difíciles de eliminar que no te permitían avanzar como esta Ninja o un gran tanque.

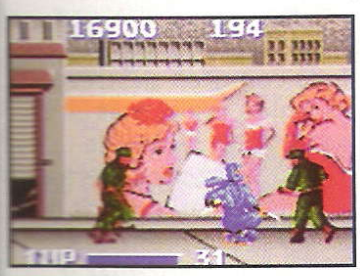
Por cierto, el tanque era tripulado por un sujeto que de repente se asomaba, así que tenías dos opciones: usar tus estrellas saltando para derribarlo y que el tanque se siguiera sin molestarte más o bien, atacar el tanque hasta que se retirara. Aunque como tenías contadas las estrellas, en ocasiones debías usar tus armas normales contra el tanque, desfortunadamente contabas con un contador de tiempo.



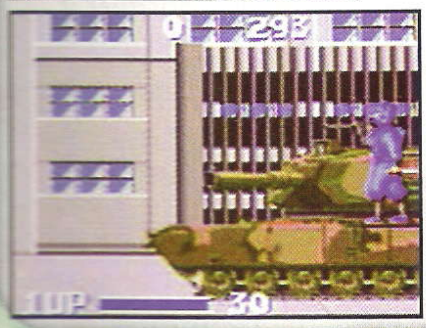
Al final, llegabas a la guarida del responsable del desastre y al verse acorralado, simplemente tenías que eliminarlo a sangre fría.

THE NINJA WARRIORS SEGA CD

Poco tiempo después de que Ninja Warriors apareciera en las salas de Arcadias, se lanzó una versión basada en este éxito para el sistema en Comact Disk de Sega, pero solamente para el mercado japonés.



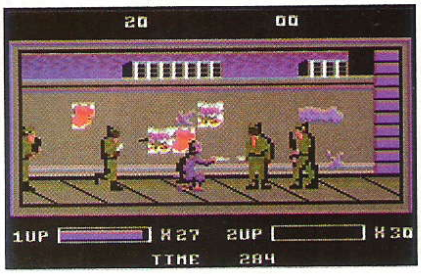
Esta versión resultó una adaptación muy fiel a la de Arcadia, pero las gráficas no superaron a su predecesor, pero sí contaba con los elementos que le dieran ese toque especial como los tanques, el control de los personajes, enemigos, etc.

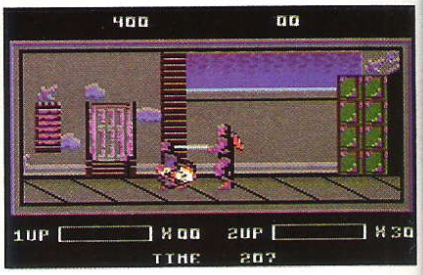


También contaba con detallados escenarios e inclusive con la opción de que el exoesqueleto de los androides quedaba al descubierto cuando sufrían daño en alguna parte del cuerpo, demás de que se podía jugar dobles.

THE NINJA WARRIORS PC

También salió una versión para PC basada en el juego de Arcadia, pero no sabemos exactamente por qué no le echaron ganas a este título. Verdaderamente pudo haber dado más, pero tanto gráficamente como en el control le faltó muchísimo trabajo.

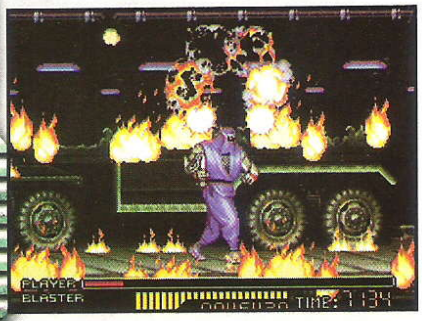




Lo que sí es que mantuvo los estándares del control de los personajes, así como el poder jugar dobles.

THE NINJA WARRIORS AGAIN SNES, 1994

Esta es sin duda alguna, la mejor de todas las versiones de Ninja Warriors, y salió para el súper legendario SNES. En esta ocasión, Natsume tomó el concepto del juego de Arcadia y lo llevó más lejos, en lugar de hacer una simple adaptación y el resultado fue un juegazo que para nosotros, se llevó de calle a todas las versiones para cualquier sistema, así que vamos a darle una buena checada para que todos lo conozcan, la historia sigue siendo la misma y el final cambió ligeramente, pero fue casi imperceptible.



Para empezar, esta versión se hizo para un solo jugador, pero lejos de ser un punto en contra, estamos de acuerdo que fue para que los personajes tuvieran un buen tamaño y poderse lucir con la gráficas, además de que los escenarios estaban bastante bien hechos y a lo largo del juego se sucedían muchos efectos y cambios que le daban un toque muy espectacular al jugarlo.

Otro cambio radical y bastante padre fue en los robots, pues ahora no estaban simplemente los robots azul y rojo, sino que tenías tres diferentes a elegir, cada uno con cualidades diferentes y una manera de jugar muy acorde al personaje. Los androides eran:

NINJA

Este androide era el más fuerte de todos y obviamente, el más lento. Ninja podía enfrentarse a muchos enemigos a la vez y salir victorioso gracias a su capacidad de agarre que era bastante útil y permitía eliminar a varios sujetos al mismo tiempo.

KUNOICHI

Kunoichi quiere decir "Mujer Ninja" y es el androide femenino del juego. Ella era la más balanceada en poder y velocidad, así que era la más recomendable para empezar a jugar, aunque servía muy bien en las escenas donde debías eliminar a los enemigos rápidamente.

KAMAITACHI

El nombre de este guerrero fue tomado de una criatura mítica que atacaba a sus enemigos con gran destreza. Este androide era el más rápido de todos y era el más difícil de aprender a controlar y dominar,por lo que sólo los jugadores experimentados podían llegar a dominarlo a la perfección.

En esta versión, cada personaje contaba con una gran variedad de movimientos que te servían en distintas situaciones, pero conservaban el modo de jugar del original Ninja Warriors. La diferencia más marcada era el uso de tres botones en lugar de dos, uno de ataque, uno de salto-dash y otro para un súper poder que realizabas cuando llenabas una barra. La combinación de los dos primeros hacía que los androides realizaran diferentes movimientos entre sí.

Todos los androides realizaban combos al golpear repetidamente y como en este tipo de juegos, el último golpe era especial o bien, al combinar con el control, podías lanzar a los enemigos o alguna otra acción. También si realizabas un combo y tenías la barra de especial llena y presionabas arriba, podías hacer un ataque más poderoso que consumía unas líneas de la barra.

Al contar este juego con agarres, también podías levantar algunos elementos del escenario. También se veía muy padre que cuando lanzabas a un enemigo contra alguna cosa o elemento en pantalla, éste se destruía o explotaba, lo que le daba una mayor interacción con el escenario.

Otro detalle muy bueno es que los enemigos podían herirse entre sí, por ejemplo: unos robots lanzaban lásers por los ojos y si había algún enemigo, también lo dañaban.

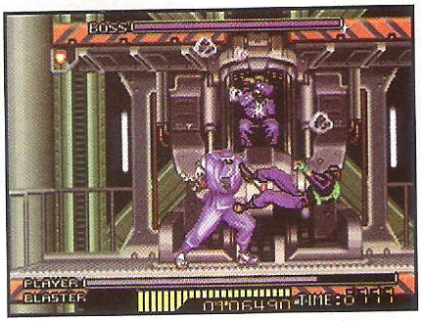
En este título sí había tanques de energía que te recuperaban parte de tu vitalidad, pero aún así eran escasos, por lo que debías cuidarte mucho y sufrir el menor daño posible.

Los jefes eran de gran tamaño y bastante variados en su manera de atacar y para rematar el combo, eran bastante difíciles. Afortunadamente, podías continuar desde la parte en la que te quedaste y los Continues eran ilimitados.

En los juegos de pelea es muy importante medir el momento para aprovechar mejor los ataques. Esto también era básico en la versión de SNES, pues al realizar algunos movimientos o bien, después de ellos, tenías unos momentos de invencibilidad, por lo que podías planear un escape o el siguiente ataque. Esto era especialmente útil en ocasiones donde enfrentabas a varios enemigos a la vez.

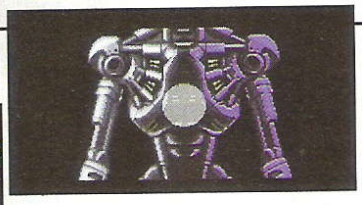
Un detalle que sí se perdió un poco, es que en The Ninja Warriors Again no sufrías daño por separado como en las demás versiones. Simplemente cuando el daño era demasiado hasta llegar a cero, tu robot explotaba una ocasión y quedaba al descubierto su exoesqueleto y después estallaba una segunda vez para quedar reducido a un montoncito de añicos.

En la escena final del juego podías elegir un camino para llegar con el último jefe, obviamente cada camino era diferente, pero hubiera sido mejor que le hubieran sacado más provecho a esto y ponerle caminos alternos al juego, para darle un mayor Replay Value; aunque, para ser sinceros, es tan bueno este juego que te dan ganas de terminarlo una vez con cada personaje.



Al final del juego, te enfrentabas a Banglar quien utilizaba una máquina muy resistente. Para derrotarlo, debías lanzarle a los numerosos enemigos que aparecían en la cabina hasta acabar con él, pero déjanos decirte que era un enemigo bastante difícil.

EL FINAL



Banglar y su ejército fueron derrotados. Pero el sistema incompleto de decisiones de los androides no estaba listo y cuando la misión fue completada, se activó un sistema de autodestrucción que había sido programado para evitar cualquier peligro, por lo que los androides se autodestruyeron acabando con los restos del imperio de Banglar. Después de esto, Mulk se proclamó a sí mismo como nuevo gobernante del país; el diseño de los androides fue perfeccionado aún más y fueron usados para un nuevo orden mundial, la gente sólo vio que la historia se estaba repitiendo...

Y bien, ¿qué te parece Ninja Warriors? Sabemos que las versiones que más valen la pena son las de Arcade y la de SNES, pero aún así, si tienes oportunidad de checar alguna otra, no lo dudes. Pero como siempre, la versión de SNES es la mejor y te la recomendamos ampliamente y si la tienes o la consigues, aquí está el cheat para la selección de escena y otro para el Sound Test. ¡Hasta la próxima!

SELECCIÓN DE ESCENA:

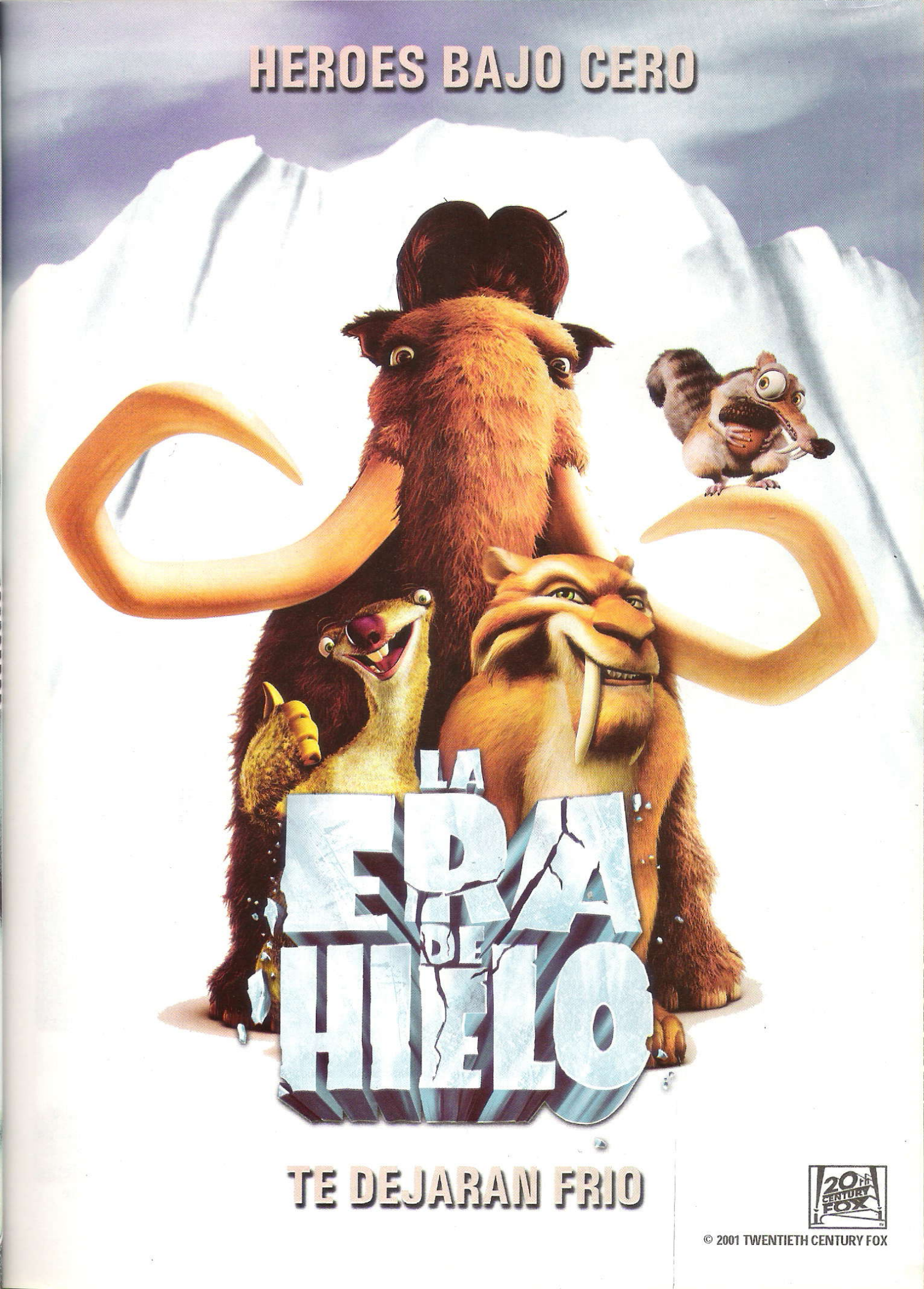
En la pantalla del título, mientras dejas presionados los botones **X** y **Y**, presiona la siguiente secuencia:

A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B

SOUND TEST:

En la pantalla del título, cuando las palabras **PRESS START** estén flasheando, presiona y mantén los botones **L** y **R** y ahora presiona **Start**.

HEROES BAJO CERO



TE DEJARAN FRIO

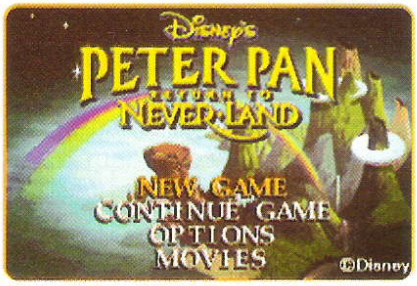
© 2001 TWENTIETH CENTURY FOX

A FONDO

PETER PAN
RETURN TO NEVER LAND

Como ya es costumbre a lo largo de la trayectoria de Disney Interactive, ahora todos aquellos que gustan de las aventuras de Peter Pan, podrán disfrutar de la adaptación más reciente de la película de este gran personaje y que lleva por nombre Pete Pan Return to Neverland. Así que como podrás ver, este juego está basado en dicha película en toda su totalidad y gracias a las ventajas que nos ofrece el Game Boy Advance para generar gráficos de calidad y sobre todo para introducir secuencias de video dentro del juego, te podemos decir que este es un juego bastante completo en esos ámbitos.

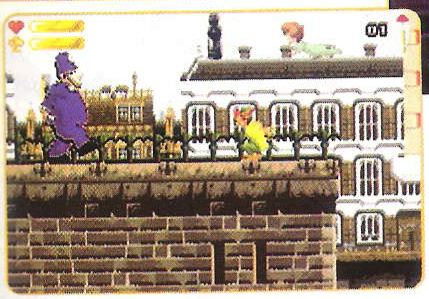
La historia de este juego, da inicio cuando Peter trata de convencer a Campanita para que vayan juntos a Londres a visitar a Wendy y a su familia a quienes no han visto desde hace ya un largo tiempo. Cuando por fin Peter y Campanita llegan a la casa de Wendy, se encuentran con un par de pequeños de nombres Danny y Jane, quienes son los hijos de de Wendy. A todo esto, Peter Pan les comenta que el Capitán Hook está de regreso en la tierra de Nunca Jamás por lo que los niños, se interesan en ir al mundo de Peter, donde muchas nuevas aventuras y sorpresas les esperan en la maravillosa tierra de Nunca Jamás.

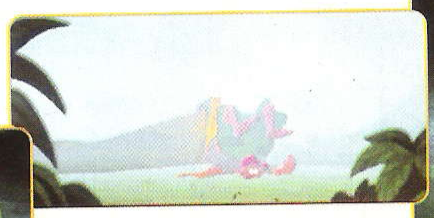


Este es uno de los grandes exitos de la compañía Disney que todavia sigue siendo uno de los más aclamados por los niños y no tan niños ya que a través del tiempo se han logrado diversas adapataciones en todas y cada una de las diversas formas como cine, teatro, historietas y demás. Así que ahora esta historia continúa, pero con los hijos de Wendy quienes emprenden su aventura en Nunca Jamás.

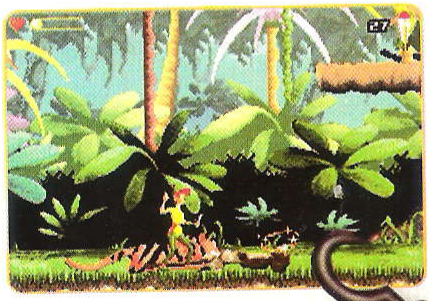
© 2002, Disney, © 2002, Crawfish

En el menú principal del juego, cuentas con diferentes opciones como por ejemplo, la primera opción que podrás ver es New Game, seguida por Continue Game, dentro de esta segunda opción, encontrarás la pantalla donde podrás introducir algún password, ya que a diferencia de muchos otros juegos para el Game Boy Advance, Peter Pan Return to Neverland, no posee batería propia, por lo que al final de cada misión se te otorgará un password para que continúes desde el último punto que pasaste, cada vez que enciendas el juego.

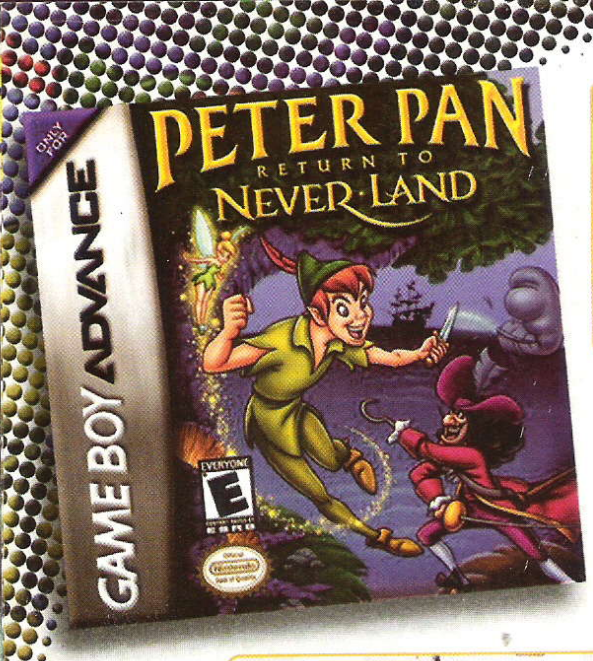




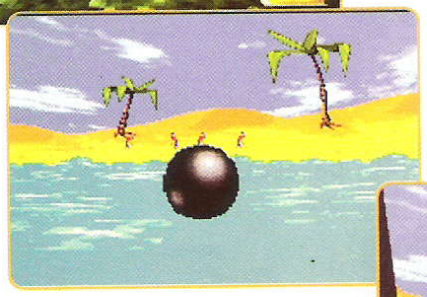
Un detalle interesante en este juego, es que además de tener el clásico menú donde puedes modificar las opciones de juego como dificultad o número de continuaciones, aquí tendrás una opción extra que se llama "Movies". En movies, lo que puedes hacer, es checar pequeñas secuencias de video extraído de la película y adaptado a la versión de Game Boy Advance, pero no creas que esto lo podrás checar desde el principio, sino que conforme vayas avanzando en el juego, en ciertas escenas podrás encontrar unos rollos de película que serán con los que podrás activar estos mini-videos. Así que como ves, detalles como estos, hacen todavía más atractivos los juegos que están apareciendo en estos días.



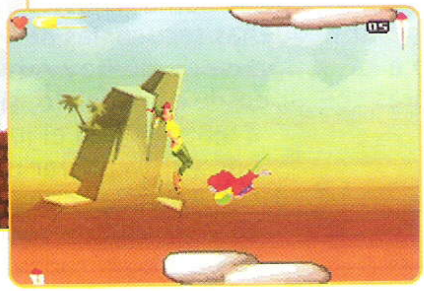
En este juego podrás jugar con dos personajes diferentes, es decir, en algunas escenas podrás utilizar a Peter Pan y en algunas otras será Campanita a quien controlas a lo largo de la aventura a través de 20 diferentes niveles de juego donde encontrarás diversos tipos de retos que tendrás que vencer, ya sean simples carreras, acertijos, esquivar trampas o enfrentarte a múltiples enemigos.



Además, cada que finalices una escena, podrás entrar a niveles de bonus, que son algo así como minijuegos muy diferentes a lo que es tu aventura en general, por ejemplo, encontrarás uno donde vas surcando los cielos en tipo modo 7, donde debes esquivar diversos objetos que estarán en tu camino,



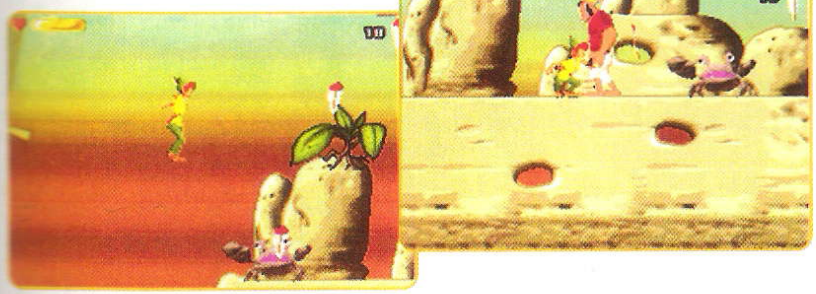
u otro que también es bastante entretenido, en donde controlas un cañón y tendrás que eliminar a unos cuantos piratas que se encuentran en la playa con los poderos disparos del cañón, pero claro, tendrás un número limitado de disparos.



La forma de controlar al personaje es sumamente sencilla y por lo tanto no cuesta trabajo familiarizarte con cada uno de los diferentes movimientos que puedes realizar. Y como es de suponer, en algunas escenas podrás ocupar la habilidad de volar de Peter Pan para llegar a lugares que comúnmente no podrías alcanzar. Otros movimientos que tiene este singular personaje, es el empleo de su daga que tiene una función similar a la de un boomerang, es decir, cuando lanzas la daga, esta dará un giro en "u" para regresar a tus manos.

Peter Pan Return to Neverland cuenta con 64 Mb. con lo que se logran dar tonos muy agradables en todos los backgrounds, así como en las imágenes de introducción a cada escena. Así mismo, cada uno de los personajes que aparecen en el juego, ya sean enemigos o aliados, tienen una excelente animación con lo que podrás ver muy a detalle cada uno de los movimientos que estos personajes realicen, de hecho, a lo único que si le faltaron unos cuantos frames de movimiento es a Peter mientras se encuentra volando, ya que es en este punto del juego, cuando la animación hace gala por su sencillez, pero en general, el juego es bastante atractivo en este punto, así como en la diversa gama de colores que han empleado para cada background del juego.

Lo interesante de este juego, además de los niveles de bonus y los diversos minijuegos que encontrarás una vez que termines cada escena, es que mientras recorres la grandiosa tierra de Nunca Jamás, te enfrentaras a una gran cantidad de piratas y animales como simios o tigres que tratarán de evitar que cumplas tus objetivos. Las armas con las que puedes atacar son una pequeña daga, cocos y demás y sobre todo, tu habilidad para volar con ayuda de los polvos mágios de Campanita



Como podrás darte cuenta, Peter Pan Return to Neverland es un juego que básicamente recomendamos para los niños o para las personas que apenas se incursionan en el ámbito de los videojuegos debido a la gran facilidad con la que dominas cada uno de los escenarios en los que participas, sin embargo, te podemos decir que si efes fan de este personaje, encontrarás en este juego una nueva aventura que te hará disfrutar una vez más del mundo de Nunca Jamás. El audio en este juego es un poco simple, pero no por eso malo, ya que lo que más resalta en el juego no es tanto la música de fondo, sino las voces que de repente notarás dentro del juego. La movilidad es bastante fluida y muy fiel a cada botón del Game Boy Advance. Pero en general el detalle que más nos agrado de este juego, son los minivideos de los que te hablamos anteriormente, ya que es aquí donde se nota el potencial de este excelente sistema portátil el Game Boy Advance.

Compañía: Disney Interactive

Compatible con: Game Boy Advance

Clasificación: E

Desarrollador: Crawfish

Memoria: 64 megas

Categoría: Aventuras

Lanzamiento: Febrero 2002

RANKING

PETER PAN RETURN OF THE NEVER LAND

Como siempre, cada nueva película de Disney siempre tiene su contraparte en juegos de video y por supuesto, el Game Boy Advance no podía quedarse fuera del país de Nunca Jamás. Con excelentes gráficas y una muy fluida animación, Crawfish Interactive demuestra las capacidades visuales del sistema, desgraciadamente el control es tan simple que sabrás al instante que es un juego para niños.

3.0

Antes salía el juego después del estreno de la película, sin embargo, en esta ocasión fue al revés. Este juego nos muestra la más reciente aventura de Peter Pan y sus amigos en la maravillosa tierra de Nunca Jamás en diversos escenarios en los que tendrás diferentes retos por vencer. La movilidad es un poco lenta cuando estás volando, pero cuando caminas es muy fluida. Peter Pan es un juego plenamente para niños.

4.0

Siendo un gran apasionado por las películas, considero muy desatinado que saquen secuelas para seguir vendiendo loncheras y souvenirs como en esta ocasión o con la nefastísima Hook. Fuera de eso, el juego en sí no es malo, sólo que le falta un poco más de diversión pues se juega exactamente igual que la mayoría de los juegos que están hechos con gráficos tipo caricatura. Lo que sí es que los cinemas están muy padres.

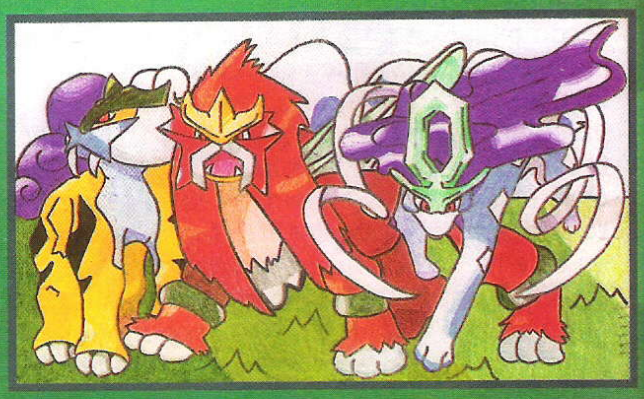
2.5

¡¡¡GUAU!!! · BASTANTE BUENO · OK · ¿? · ZZZZZ

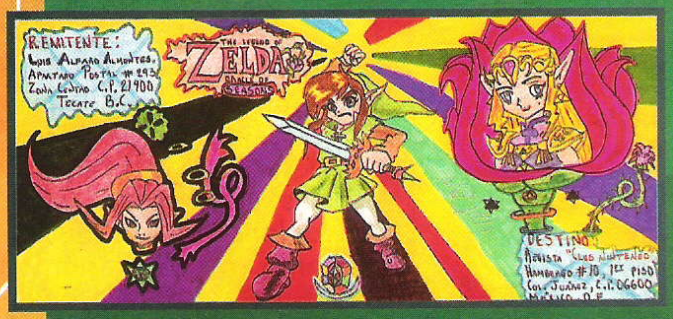
galerie d'adeleine

¡Hola de nuevo! Es un verdadero placer estar de nuevo en esta, la sección hecha especialmente en los artistas que nos envían sus obras de arte a la redacción. Quiero decirles que me siento muy bien al recibir tantas cartas con sus excelentes dibujos y agradecerles todos sus comentarios, así que seguiremos disfrutando de sus geniales trazos y compartiéndolos con todos nuestros lectores. Aunque como no falta un pelo en la sopa, quiero recordarles que los dibujos deben ser hechos en sobre; me siento muy mal por no poder publicar algunos dibujos bastante buenos, por lo que les pido que los hagan en sobres, del tamaño que sea, para poderlos incluir en la Galería.

Alejandra Vindas Cruz
San José, Costa Rica
Un dibujo muy padre hecho con los colores clásicos de madera que nos recuerda los inicios de nuestra querida revista.



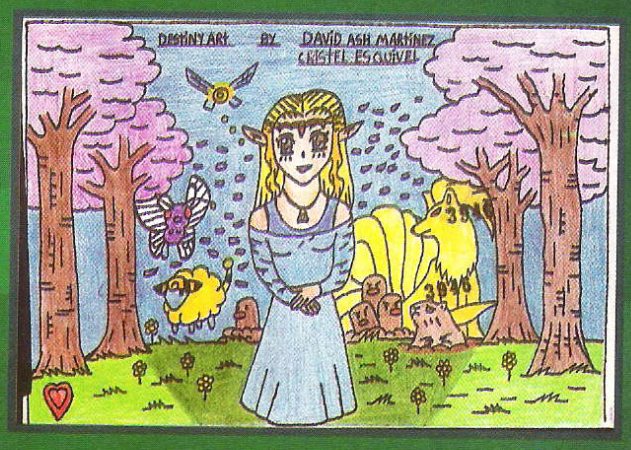
Eder Morán García
Cuautla, Morelos
¡Los tres Pokémon legendarios, Raikou, Suicune y Raikou están listos para la batalla! Gracias por tu carta.

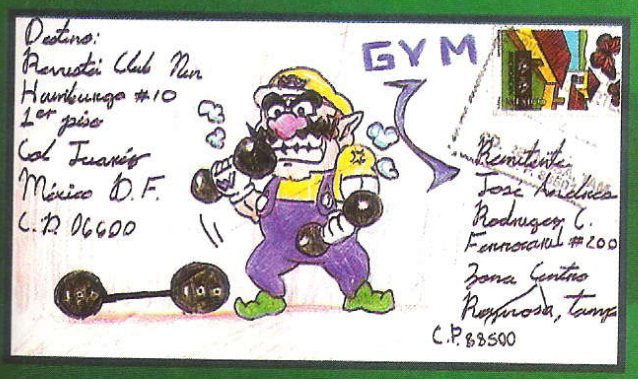


Luis Alfaro Almontes
Tecate, Baja California
Aunque todos tus dibujos son muy buenos, éste es el que más me gustó. Ya le pasé al Conejo tu petición de los Caballeros del Zodiaco.

Carlos Montero
San José, Costa Rica
¡Buen dibujo! Aunque hubiera sido mejor que adjuntaras una carta, espero que compartas más dibujos con nosotros

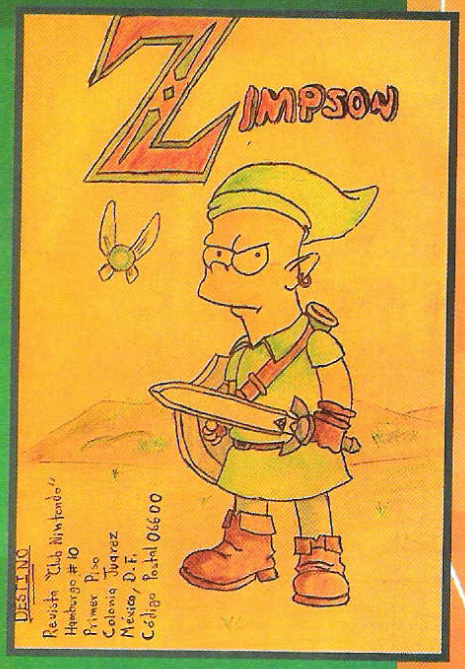
David "Ash" Martínez
Nuevo Laredo, Tamaulipas
¿Quién dice que los personajes de Nintendo sólo pueden pelear entre ellos? Saludos a Cristel Esquivel y a sus dos hermanitos



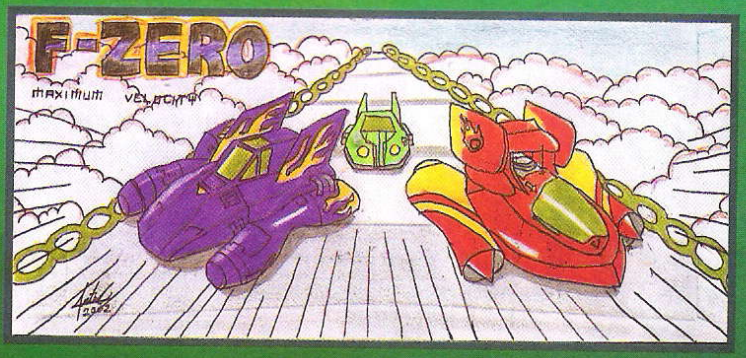


José Andrés Rodríguez Castillo
Reynosa, Tamaulipas
¡Muchas gracias por tu dibujo!, captaste a Wario en una actividad sana, raro en él.

Julio Arturo Guerr Fuentes
Irapuato, Guanajuato.
Un interesante Crossover de Link con Bart Simpson. Aunque parece que no le gusta mucho que Navi ande con él. Tal vez porque le evita hacer travesuras.



Karina Lucinda Robles López
Texcoco, Edo. de Méx.
Este dibujo me encantó, hasta Zelda tiene que tomarse un descanso muy casual.



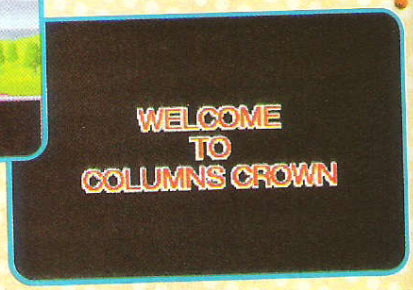
Arturo Alvarez Gamiño
Celaya, Guanajuato
¡Hacía mucho tiempo que alguien no se acordaba de este divertido juego!

T. Lorena Tobón Hernández
Tlaxcala, Tlaxcala
Este dibujo me gustó mucho por la manera en cómo les diste la textura de papel a los Yoshi contentos, ¡sigue así!

A FONDO

COLUMNS CROWN

Vaya que últimamente se ha notado la presencia de Sega en Nintendo con juegos como Sonic Advance o Chu-Chu Rocket, sin embargo, ahora vuelve uno de los clásicos de este licenciatario a la diversión portátil que sólo el Game Boy Advance nos puede ofrecer.



Claro que estamos hablado del gran título "Columns" que Sega había elaborado para otras de sus consolas y que ahora nos da el gusto de poder jugar la versión más reciente de este juego.

Cabe destacar que Sega como tal, no es quien distribuye este juego en nuestro continente, ya que la compañía THQ es quien se encargó de traer este título a América, Sega sólo lo distribuyó en Japón.

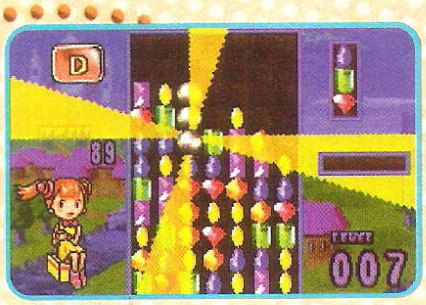
Columns Crown, es un juego tipo Puzzle que de verdad ha superado a sus antecesores, ya que para esta nueva versión, se han implementado nuevos y más dinámicos modos de juego que le dan más sabor al juego, así como la oportunidad de poder jugar este título contra algún amigo mediante el Game Link y ya sea utilizando un solo juego o dos.

La historia de Columns Crown da inicio cuando la Princesa Dazzle es llamada por su madre para comunicarle que ella será la sucesora del reino, pero para ello, debe encontrar las gemas que le hacen falta a la corona, por lo que la Princesa Dazzle, decide pedir ayuda a sus amigos para llevar a cabo este trabajo, ya que las gemas se encuentran regadas por todo el reino e inclusive algunos ladrones también las andan buscando.

Obviamente, tu deber es encontrar esas gemas y recuperar las que los ladrones tengan en su poder para que así Dazzel pueda convertirse en Reina de este mágico y colorido lugar.

© 2002, Wow Entertainment, © 2002, THQ

Hasta eso la historia es muy sencilla pero en realidad así como en todos los juegos de Puzzle, este factor no es el que más influye en el juego, ya que como podrás darte cuenta, lo más determinante es la calidad del juego, así como el gusto por jugarlo por la acción se que genera una vez que estás en la batalla y obviamente, que tenga un gran reto, así como una movilidad fluida.



En Columns Crown, podrás participar en distintos modos de juego como son: Survival Mode, aquí podrás obtener gemas que estén dispersas en el reino, en cambio en VS CPU Mode, podrás combatir contra la banda de ladrones que también están en busca de las gemas, digamos que este es el modo de juego donde encontrarás más diversión y acción, ya que aquí podrás emplear todas las habilidades de las gemas que tengas en tu poder y de hecho, en este modo de juego, también podrás conseguir nuevas gemas conforme avances en el juego.

Así mismo, hay otros modos de juego como el Flash Mode, en el cual vas pasando una diversidad de escenas, donde el objetivo es eliminar las gemas que te sean marcadas en el escenario con un límite de tiempo, hay algunas escenas que son realmente fáciles de completar pero por otra parte debes encontrar otras más complicadas.

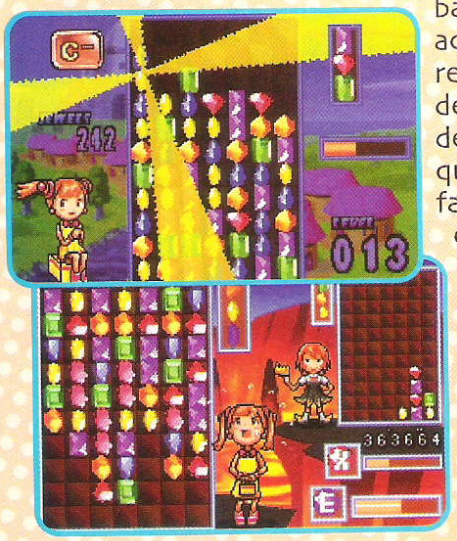
Y si te preguntabas qué objetivo tienen las gemas en el juego, te podemos decir que cuando actives cada una de las diferentes gemas, podrás utilizar ataques especiales dentro del mismo y podrás encontrar de clases diferentes como defensa o ataque. Cada una de las gemas te da una habilidad especial por ejemplo, hay una que hará que la pantalla del oponente se ponga al revés así como también se modificarán las direcciones del control, otras harán que la pantalla suba con mayor velocidad o que de plano un terremoto sacuda la pantalla de tu Game Boy Advance para que no puedas checar bien dónde colocar tus gemas y así le causes un serio conflicto a tu oponente.

No cabe duda que para este juego sí le echaron muchísimas ganas en desarrollarlo, ya que si pudiste jugar las versiones anteriores, eran bastante entretenidas pero hasta ahí, ya que no poseían todas las grandes ventajas que esta nueva versión nos ofrece. Pero si quieres un reto mayor, podrás jugar contra un amigo en el modo de VS donde también podrás utilizar todas las gemas que tengas disponibles.

Recuerda que este juego tiene la opción para 2 jugadores con tan sólo un cartucho pero si quieres tener muchos más elementos disponibles será requerido que cada participante posea su propio juego de Columns Crown.

Las gráficas en general son muy agradables, es decir, no son tan espectaculares como las que hemos podido ver en otros juegos, pero la calidad de gráficos es muy colorida y con mucha nitidez, además que tanto los escenarios como los personajes poseen animación, lo que le da un detalle más agradable al juego. Por otro lado tenemos el detalle de la música, la cual es muy entretenida y para nada repetitiva, además cuenta con una gran cantidad de efectos sonoros de gran calidad.

Como podrás ver, Columns Crown es un título que te mantendrá entretenido durante un largo rato y que además puedes jugarlo contra un amigo para darle mayor reto y diversión. Este juego lo disfrutarán bastante todos aquellos videojugadores que gusten de un buen juego de Puzzle y para quienes no estén tan familiarizados con esta categoría, Columns Crown, es una gran opción para familiarizarse con el modo de juego, ya que es muy práctica la manera de participar en el juego.



Compañía

Compatible con

Clasificación

Desarrollador

Memoria
64 Megas

Categoría
Puzzle

Lanzamiento
Febrero 2002

RANKING

COLUMNS CROWN

A pesar de que este mes salieron varios juegos de este género, la verdad es que este no tiene igual. Gracias a que Sega ya está haciendo juegos para los sistemas de Nintendo, podemos disfrutar de títulos tan prometedores como éste. Por si fuera poco, podrás disfrutar de toda la acción de este juego en pareja y así demostrar quién es quién al tratarse de combinar sabiamente las gemas.

4.0

En definitiva, si te gustan los juegos tipo Puzzle, esta es una opción que no puedes dejar de checar, ya que en este juego encontrarás desde algo muy tranquilo, hasta las alocadas formas de castigar a tu oponente para evitar que seas eliminado. Además, con todos los poderes que te otorgan cada una de las gemas, tendrás diversas formas de ataque que por cierto han sido muy bien escogidas para atacar o defender.

4.0

Personalmente me gustan más los Puzzles donde los castigos son asesinos tipo Tetris Attack, pero Columns Crown tiene una manera de jugarse bastante padre; aquí debes pensar un poco más tus movimientos y hacerlo rápidamente pues no es tan sencillo hacer jugadas dobles como parece. Si eres un gran aficonado a este tipo de juegos como yo, no puedes dejar de checarlo, te lo recomiendo mucho.

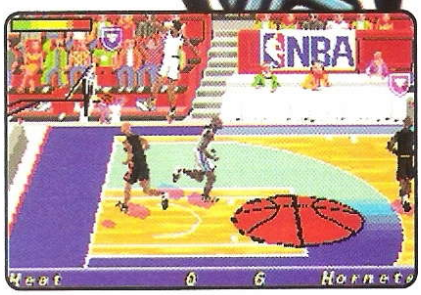
4.0

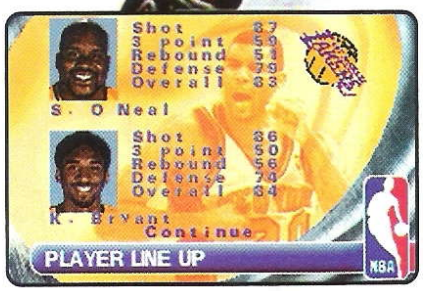
¡¡¡GUAU!!! BASTANTE BUENO OK ¿? ZZZZ

A FONDO
NBA JAM 2002

¡Finalmente podemos jugar un NBA Jam en cualquier parte! Acclaim ha lanzado por fin la versión de los exitosos NBA Jam para el poderoso Game Boy Advance y ¡vaya que realizaron un buen trabajo! En esta nueva versión encontrarás muchas de las cosas que tanto gustan a los aficionados al deporte ráfaga, así que estamos seguros de que todos aquellos que disfrutaron los anteriores NBA Jam no perderán tiempo e irán por el suyo; pero antes de que eso pase, vamos a darle un buena checada para que sepas qué es lo que nos ofrece este divertido título.

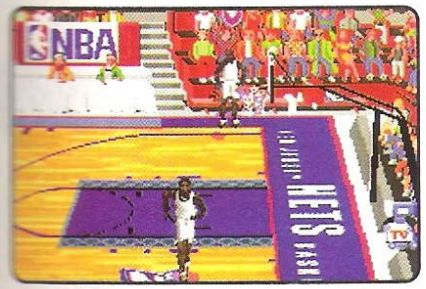
Para empezar, te podemos mencionar que las gráficas del juego se ven muy bien; aunque sentimos que hubieran pulido un poco más el diseño de los jugadores, pues de repente se ve un poquito "pixeleado", pero esto se compensa con las animaciones, que están realmente muy padres y fluidas.





En este divertido título, juegas partidos de parejas del mismo equipo para llevarlos a ganar los torneos y convertirse en los campeones. Puedes elegir entre varios de tus jugadores favoritos de bastantes equipos para hacer tu pareja.

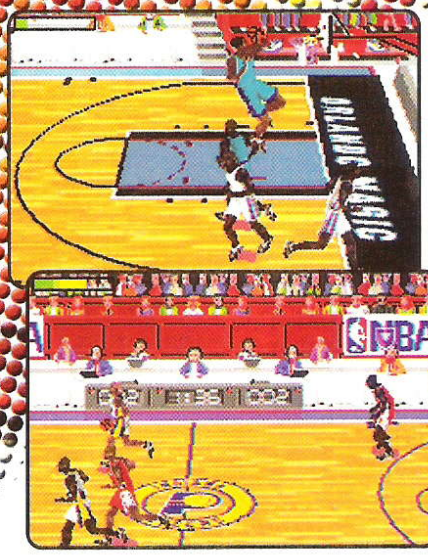
Una muestra de lo padre que se ven las gráficas de este juego es en la manera en la que los personajes se acercan y alejan de la pantalla, chéca cómo se ve que se acercan a la pantalla.



Los papás de Kobe Bryant le pusieron Kobe porque así se llama un tipo de filete de res que vieron en un restaurante poco antes de que él naciera.
Por cierto, su papá, Joe "Jelly Bean" Bryant jugó en la NBA y obtuvo un puntaje promedio de 8.7 puntos por juego en 606 juegos de carrera.

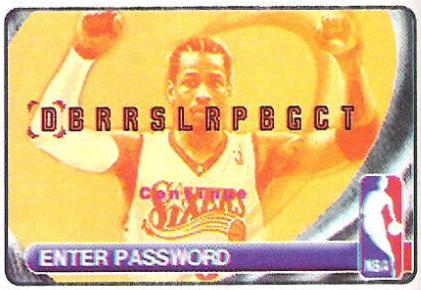
Kobe Bryant pasó ocho años de su niñez en Italia, por lo que habla Italiano perfectamente.

© 2001 Akklaim Entertainment Inc.



Los movimientos son bastante sencillos de aprender y no cuesta trabajo dominar el control. Se usan perfectamente los cuatro botones básicos del Game Boy Advance para que no tengas dificultades en realizar una acción y puedas empezar a jugar casi instantáneamente, aún sin haber tocado antes alguno de los NBA Jam.

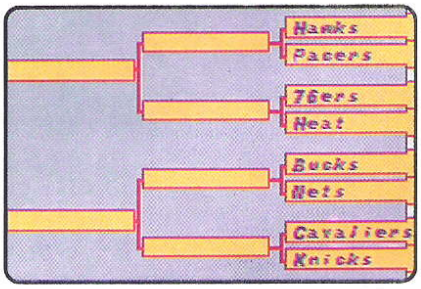
Botón A: Tiras y robas el balón
Botón B: Das pase o saltas para bloquear
Botón L: Corres
Botón R: Cambias de jugador

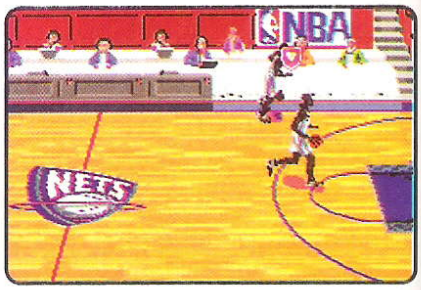


El juego cuenta con la opción de password para que puedas continuar con el torneo en el momento que quieras. Nos hubiera gustado más que hubiera tenido batería, pero de cualquier forma, está bien.

El juego cuenta con seis modos de juego bastante buenos: Seasons, Playoffs, Practice, Horse, Quick Play y Jam. Además de las acostumbradas opciones donde podrás configurar ciertas cosas del juego como el volumen de los efectos de sonido y de la música, el tiempo de los encuentros, etc.

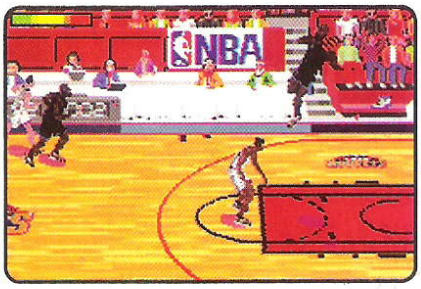
SEASONS





Se podría decir que este modo es el principal, pues aquí llevas a tus jugadores a competir por el título. Este es un torneo de eliminación simple, así que no debes perder porque quedarás eliminado; lo más importante que debes saber es hacer jugadas en equipo para que no les des oportunidad a tus contrincantes.

PLAY OFFS



En este modo deberás llevar a tu pareja de jugadores a competir en los famosos Play Offs. Debes saber cómo usar bien los botones para que controles a tus jugadores y que realices rápidas jugadas para evitar que los contrarios se vayan muy arriba en el marcador.

QUICK PLAY

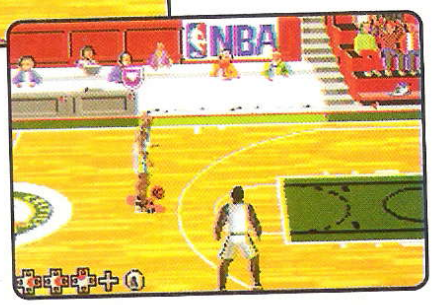
Ese es un modo bastante sencillo, es el clásico donde simplemente eliges a tus jugadores y retan en un partido solamente, sin temor a perder ninguna competencia.
Este modo es recomendable por si estás esperando a alguien y quieres echarte un partidito que no te duela quitar en cualquier momento.

PRACTICE

Este el modo más recomendable para que te acostumbres a los controles y a la movilidad antes de entrar de lleno a un partido en forma. En este modo no tendrás oponentes, sólo tú y tu compañero practicando pases, tiros y Slam Dunks.

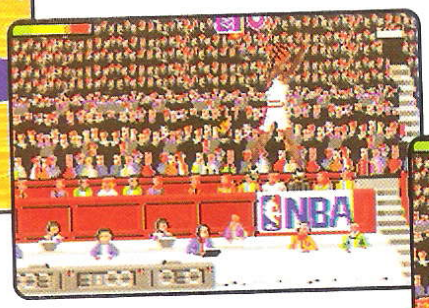
HORSE

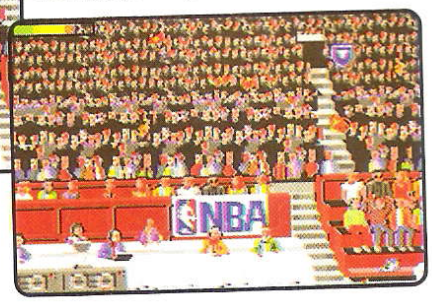
En este modo deberás tirar varias veces a la canasta, pero deberás seguir una secuencia de botones para hacerlo. Es bueno para que aprendas a medir tus movimientos y el momento en el que debes hacer los tiros.



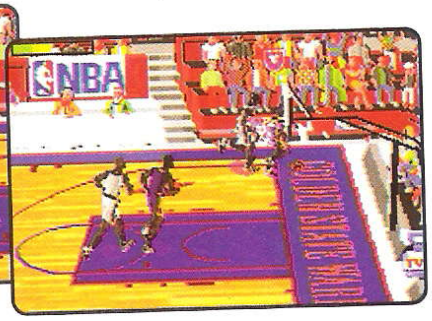
JAM

¡Este es el modo más divertido y locochón de todos! Como sabrás, NBA Jam se diferencia de cualquier juego porque tiene este tipo de modo, donde los jugadores realizan cosas que en la vida real nunca podrían. Aquí le dieron un toque muy padre, pues puedes recoger ítems en la duela que te dan diferentes habilidades, como dar saltos altísimos, no fallar los tiros de tres puntos, entre otros.





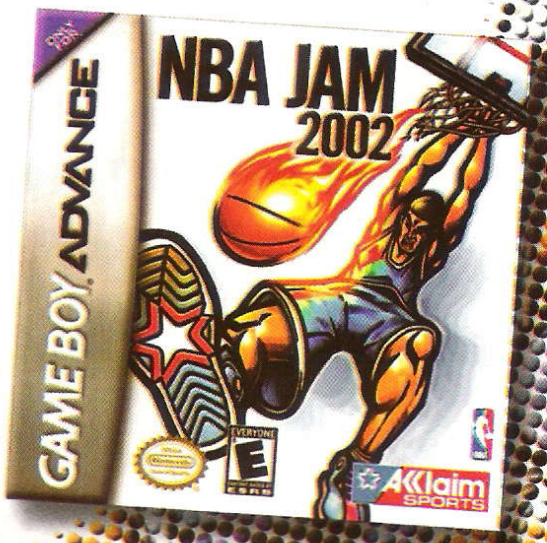
Además de que, el ya clásico balón en llamas, se hace presente para darle un toque más atractivo al juego.



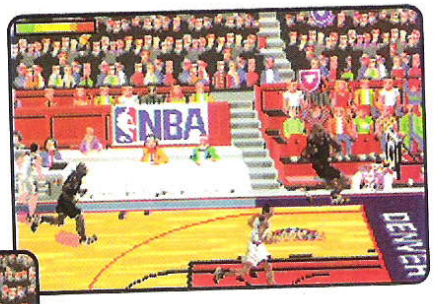
Entre otras cosas, este juego tiene una barra de energía (que también es ya un detalle clásico) que te da la habilidad de correr mayor velocidad que los demás al dejar presionado el botón L.

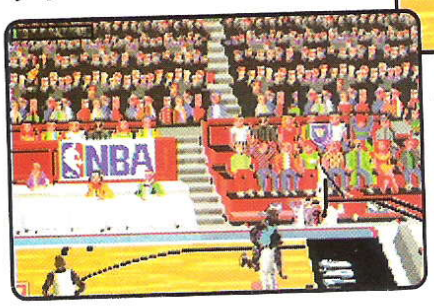
Obviamente, la barra se irá consumiendo rápidamente mientras uses el botón L y se recuperará lentamente cuando lo sueltes. Ten esto en cuenta para sacarle ventaja y que descontroles a tus adversarios.

Nuestro paisano, Eduardo Alonso Nájera nació en Meoqui, Chihuahua, en la República Mexicana y fue el segundo mexicano en jugar en la NBA.

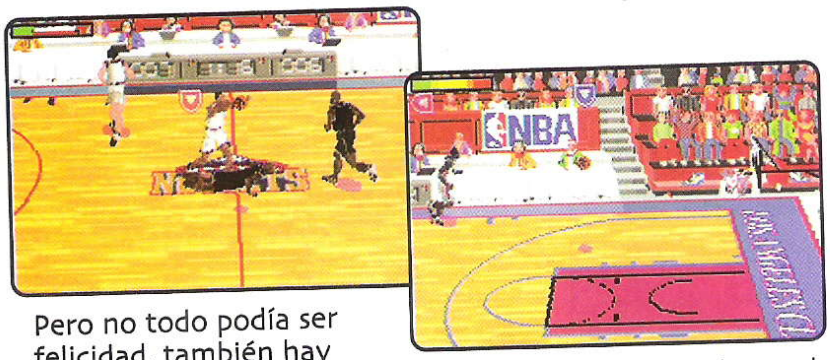


NBA Jam 2002 tiene detalles muy buenos que lo hacen muy atractivo como las animaciones, que se ven muy bien, especialmente al hacer una jugada y "retacar" el balón.





También cuenta con la opción de que el balón tiene su propio cursor para que lo localices más rápidamente.



Pero no todo podía ser felicidad, también hay jugadores cochinos que te empujan y golpean, por lo que las faltas también se hacen presentes. Otra cosa es que el balón puede ser perdido si das un pase y el compañero da un giro bruscamente, en estas ocasiones, debes ir por él antes que lo recupere el contrario.

Scottie Pippen escribió un libro para niños llamado "Reach Higher" (Llega más alto), publicado en el verano de 1997. Además, juega muy bien al Golf.

NBA Jam 2002 es un buen juego que vale mucho la pena si eres un aficionado a la serie o al Baloncesto. Las gráficas son buenas y las animaciones mejores, pero lo que sí les falló un poco es que cuando corres con el balón, no va exactamente de acuerdo el movimiento de la mano con el rebote de la bola, ¡parece que la botas telekinéticamente! Fuera de esto, es un muy buen juego que no te puedes perder.

COMPAÑÍA
Acclaim SPORTS

COMPATIBLE CON

CLASIFICACIÓN
E

DESARROLLADOR
DC studios

MEMORIA
32 MEGAS

CATEGORÍA
DEPORTES

LANZAMIENTO
FEBRERO 2002

NBA JAM 2002

Ya tenía rato que no veíamos un juego de la serie NBA Jam y claro está que el Game Boy Advance es el escenario idóneo para presentar la evolución de la serie. Como siempre, la competencia de parejas presiona al jugador para reaccionar rápidamente a todas las jugadas contrarias y asegurar la victoria. En los ramos tanto auditivo como visual están de lujo así que toma tu sistema portátil y prepárate para retar a tus cuates.

3.5

¡¡¡GUAU!!!

Vaya que con el Game Boy Advance se pueden lograr cosas sorprendentes y ahora me dio mucho gusto poder ver que juegos como NBA JAM están en este gran sistema. Lo mejor de todo es que ahora sí podrás llevarte el deporte ráfaga a cualquier lado y con una muy buena calidad de gráficos y buena calidad de audio aunque un poco repetitiva. Las animaciones de los jugadores están cada vez mejor en todos los sentidos.

4.0

BASTANTE BUENO

Tal vez creas que un juego de deportes no puede competir contra un gran RPG o uno de peleas, pero NBA Jam 2002 tiene un "no sé qué" que te hace estar horas jugándolo. Las animaciones son muy buenas y la movilidad es de lo mejor; como siempre, les recomiendo este juego a los fans del Basketball y para los que no lo son, les digo que después de un par de partidos, ¡desearán seguir jugando!

4.0

OK

¿?

ZZZZZ

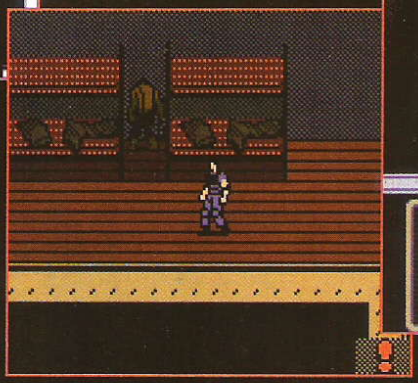
Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio.

"No promuevas el contrabando". Para hacer válida la garantía debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.
TM ® Y Logo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo TM, ® 2002 Nintendo.

Previo

RESIDENT EVIL GAIDEN

A pesar de que la traslación de la primera parte de esta gran serie al Game Boy Color fue desechada por Capcom hace algunos ayeres, un grupo de entusiastas programadores ingleses conocidos como M4 decidieron programar un juego que tuviera algo que ver con la historia de Resident Evil. El resultado fue tan bueno que Virgin rápidamente tomó el juego para distribuirlo y le pidió a Capcom que le proporcionara la licencia para este título de Game Boy Color.



Al revisar el juego, la gente de Capcom no tuvo ningún inconveniente y le cedió la licencia para que pudiera llevar el nombre de la tan famosa saga. Virgin solamente tenía contemplado el mercado europeo para este juego, pero Capcom se apresuró y puso este título en su lista de lanzamientos para este continente en el gran Game Boy Color.

Compañía
CAPCOM

Compatible con

Jugadores
1 Jugador

Clasificación
TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
M4

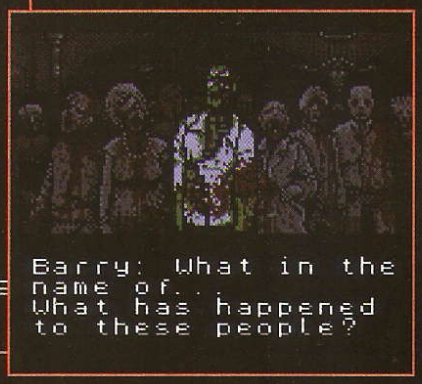
Memoria
16 Megabit

Categoría
Sobrevivencia Terror

Lanzamiento
2002

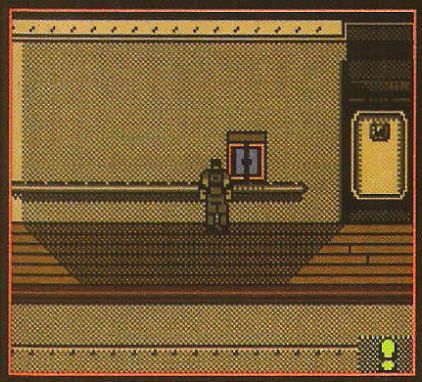
La historia toma forma después de la segunda parte de la saga en donde Barry Burton junto con Leon Kennedy forman parte de un grupo especializado que se encuentran a la caza de todos los movimientos de la gran empresa Umbrella.

Al parecer, un barco que se encuentra en el Atlántico transporta una gran criatura conocido como B.O.W. (Bio Organic Weapon o Arma Bio-Orgánica) creada por supuesto en los laboratorios de Umbrella.

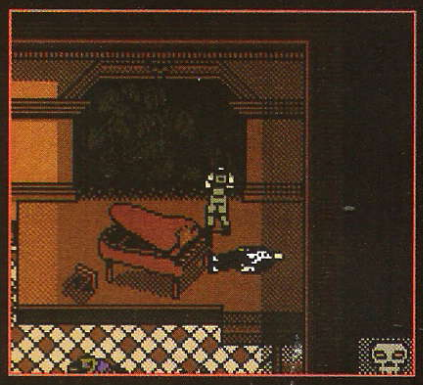


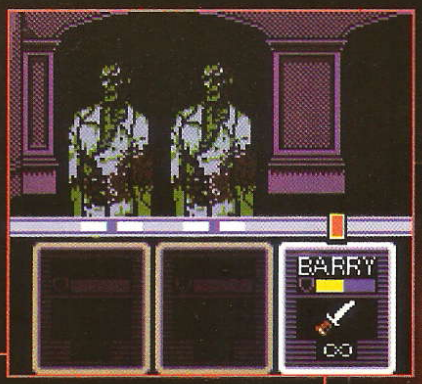
Leon Kennedy se logró infiltrar en el barco antes de que zarpara, pero se ha perdido contacto con él, por lo que Barry Burton tendrá que abordar el barco e investigar de la desaparición de Leon así como hacer todo lo posible por detener al B.O.W. antes de que el barco llegue a tierra firme y escape.

El juego está estupendamente cuidado, desde las gráficas hasta el control así como el audio. De hecho, el factor más importante en este género es el auditivo, ya que la música de fondo siempre te mantiene en un constante sentido de alerta, además de que los gritos de los zombies son verdaderamente desgarradores.

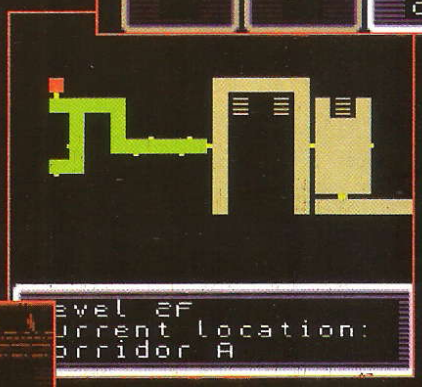


Visualmente también cuenta con sus respectivos sustos ya que al ir pasando por algún corredor, un zombie puede salir de una esquina, detrás de una cortina o incluso de las sombras, atacándote de las formas más inesperadas, algo verdaderamente característico de la serie.

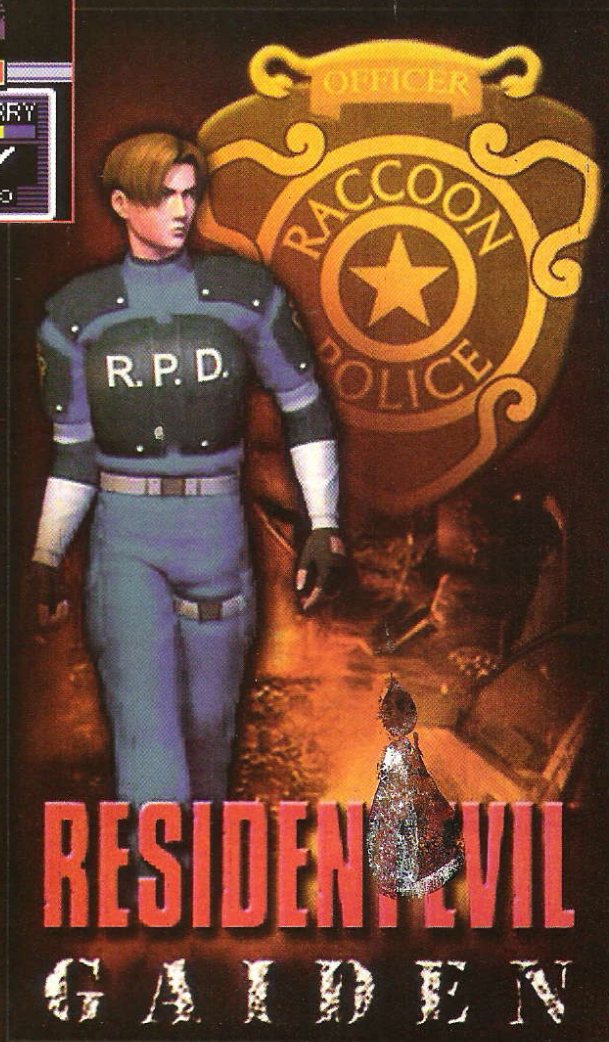




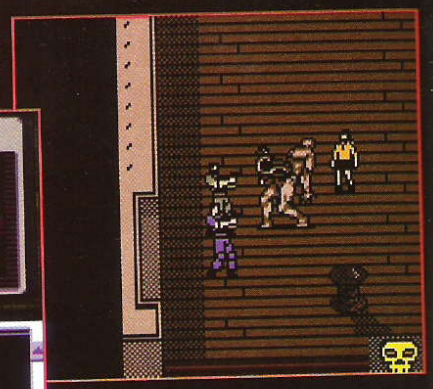
El mapa del barco es muy extenso, haciendo que vayas de un lugar a otro mientras intentas esquivar al mayor número de zombies, ya que cada vez que completas un objetivo, volverán a aparecer mucho más agresivos que nunca.



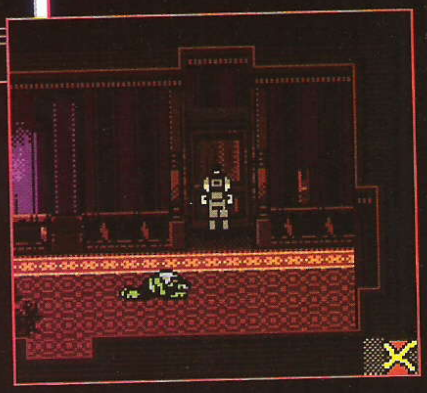
El punto de sobrevivencia está muy bien manejado debido a que no es muy común que encuentres municiones a parte de que las armas están muy bien escondidas y tendrás que revisar cada área del barco incontables veces para encontrar todo.



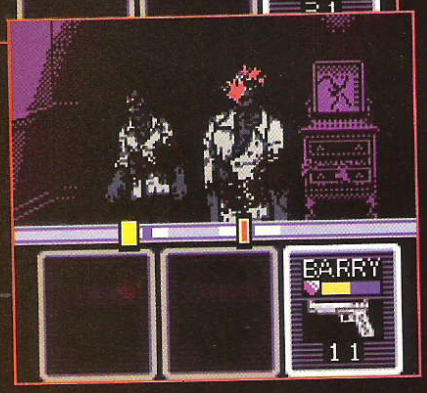
Algo que nos gustó mucho es el hecho de que no simplemente manejas a un personaje, sino que puedes combinar las habilidades de tres personas diferentes, cada uno con su nivel de vida y así atacar con mayor facilidad a la gran horda de zombies que quieren que te unas a su club de fans de B.O.W.



A pesar de que la parte de investigación se lleva a cabo en una perspectiva superior de la escena, los combates contra los zombies son muy diferentes a lo que los jugadores estaban acostumbrados, pero no por esto deja de ser interesante y divertido.

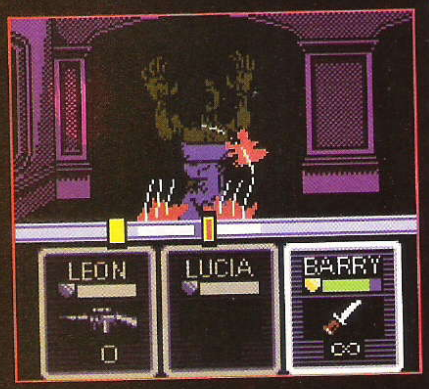


Cada vez que te topas contra algún zombie o intentas atacarlo, el juego cambiará a una perspectiva de primera persona en donde tendrás que atinarle cuando el cursor de enmedio (que siempre está en movimiento) centre al objetivo y lógicamente si le atinas al centro, causarás un mayor daño al zombie.



Por otra parte, te es permitido intercambiar de personaje durante las batallas así como utilizar objetos o cambiar de arma, pero en ese lapso de tiempo quedas vulnerable a todo tipo de ataques.

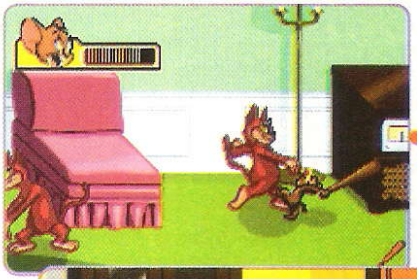
Por si fuera poco, una vez que entras a un combate, no es muy conveniente salir de él, ya que tendrás que enfocar a un punto exacto para lograr correr y una vez que tomas la iniciativa de salir, no podrás regresar al combate y quedarás completamente sin defensa a los ataques.



Resident Evil Gaiden estará muy pronto en las tiendas, así que no pierdas las esperanzas de que los zombies invadan las consolas de Nintendo este año y éste será el primero de ellos en realizar el asalto.

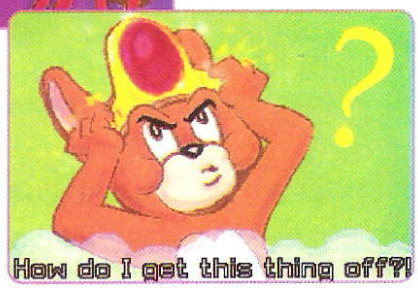
AFONDO

Tom and Jerry The Magic Ring

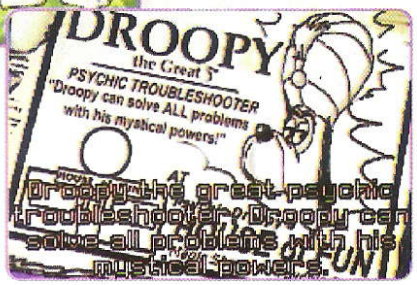


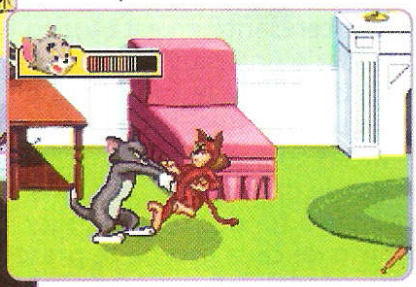
Ahora sí que le pusieron muchas ganas al realizar esta versión de Tom y Jerry para el Game Boy Advance, ya que este título a diferencia de muchos otros en los que aparecían este par de clásicos rivales, eran muy burdos y monótonos, sin embargo para este juego que lleva por nombre Tom and Jerry The Magic Ring, cambia totalmente la forma de jugar, así como la misma diversión que debe proporcionar el título.

La historia de este juego, narra que un misterioso hechicero les deja encargado un anillo "mágico" a Tom y a Jerry para que ellos lo cuiden y que así no ocurra ningún problema del cual puedan llegar a arrepentirse. Pero como dice el dicho "la curiosidad mató al gato", bueno en este caso fue al ratón, Jerry se apodera de la valiosa gema poniéndosela por encima de su cabeza pero ya no se lo puede quitar y sale de la casa.



Tom, al ver que Jerry se llevó la joya, sale en su dirección a buscarlo hasta que encuentren a alguien que les proporcione información de la joya. Así que Tom y Jerry se dirigen con Droopy "el Grande", quien es un psíquico que puede ayudarles a con sus problemas pero la joya hechiza a quien la posee, y ahora ha cambiado las mentes de Tom y Jerry, por lo que deben recuperar el anillo para que cada uno de ellos regrese a su cuerpo real.

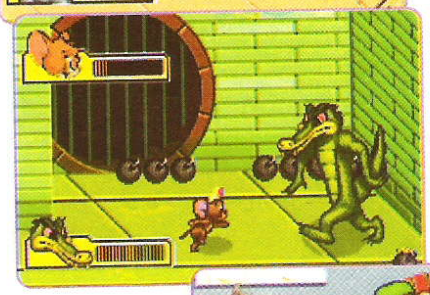




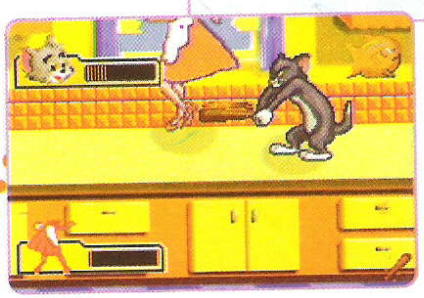
Como podrás darte cuenta la historia es bastante sencilla sin embargo, esta parte del juego es la que menos debe preocuparte, ya que el resto de la aventura es realmente interesante. En Tom y Jerry the Magic Ring, recorrerás una gran cantidad de escenarios en un modo de juego de acción/aventura y no creas que porque son estos personajes para niños, el juego sea únicamente para niños, sino que por la misma acción que podrás encontrar momento a momento cada que recorres los escenarios, se te hará un juego bastante entretenido y el cual querrás volver a disfrutar aunque ya lo hayas terminado varias veces.

© 2002, Ubi-Soft, © 2002, New Kid Co.

Al comenzar el juego, podrás seleccionar ya sea a Tom o a Jerry, para que inicies tu aventura, en general, los dos personajes recorrerán la misma cantidad de escenas y pelearán contra los mismos jefes de cada misión, pero lo que varía dependiendo a que personaje escojas, es que por ejemplo, cuando inicias con Jerry, cambiarán algunos ítems dentro del juego, así como el órden de algunas escenas a diferencia de cuando inicias con Tom; sin embargo y como te comentábamos anteriormente, es un tanto indiferente el personaje que elijas, no obstante, te recomendamos mucho más a Tom, ya que sus ataques tienen un poco más de rango de alcance que los del diminuto Jerry.

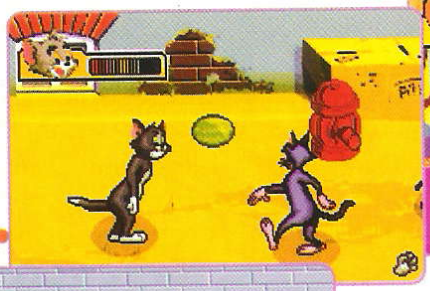


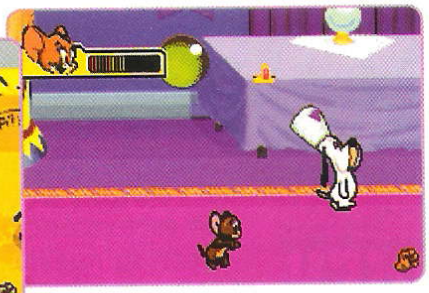
Al final de cada misión, te enfrentarás a un jefe de escena como se acostumbra en la mayoría de los videojuegos, pero la diferencia de estos jefes, es que es muy sencillo derrotarlos,



ya que sus ataques te bajan muy poca energía en comparación del daño que tú les haces con cada golpe. Además, en cada misión e inclusive contra los mismos jefes de escena, podrás utilizar una gran cantidad de elementos para atacarlos, ya sean bombas, garrotes, sandías o palas que te encontrarás dependiendo en la escena en la que estés. Esto le da crédito extra al juego, ya que podrás tener más alternativas de ataque o defensa.

Otro aspecto interesante en este juego es que no tan sólo se inclinaron en darle una muy buena acción y diversidad de escenas a esta aventura de Tom y Jerry, sino que también se preocuparon por la calidad en gráficos que presenta el juego, ya que desde el momento que inicias tu aventura, notarás un derroche que gráficas y colores que le dan mucha más vida al juego, haciendo que los backgrounds o fondos se vean muy bien adaptados, además de que al inicio de cada escena te presentarán una serie de imágenes demasiado similares a las que puedes disfrutar en las caricaturas que por cierto, no le piden nada a las imágenes del juego en general, ya que como podrás ver, New Kid Co. esta vez se pulió en cuidar los detalles gráficos para esta aventura.

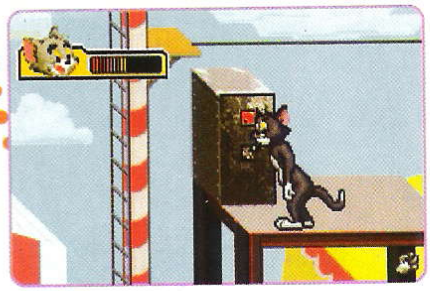




Pero ahí no acaba todo, sino que como podrás haber visto en juegos anteriores, los programadores se preocupan cada vez más en darle una mejor animación a cada uno de los personajes de sus juegos y claro que Tom y Jerry the Magic Ring no se iba a quedar atrás, ya que una vez que estás jugando este título, podrás darte cuenta de cada frame de animación que le han dado a cada uno de los personajes así como a los enemigos y jefes de escena. Y si recuerdas, anteriormente las animaciones en los juegos eran muy burdas y casi no se notaba un movimiento realista, sin embargo para los juegos de esta nueva plataforma portátil, se logran cosas sorprendentes como las que podemos disfrutar en este título de Tom y Jerry.

No cabe duda que este título es uno de esos juegos que aunque están enfocados hacia los niños debido a la facilidad con que podrás dominar el juego, lo podrán disfrutar videojugadores de todas las edades sin importar si son fieles seguidores del famoso gato y ratón o si simplemente quieren disfrutar de un buen juego de acción aventura que tenga todos los elementos necesarios para que nos proporcione momentos de diversión y sano entretenimiento.

Así que en resumen te podemos decir que si buscas un juego que este bonito en gráficas y sonido, y que además que no te cueste mucho trabajo terminar, Tom and Jerry The Magic Ring es una muy buena opción para ti, pero si buscas algo de mayor reto y grado de dificulad, te recomendamos que antes cheques bien este juego ya que puede que no cumpla con todas tus espectativas.



Sin embargo, no dudamos en recomendarles este título, ya que a pesar de su facilidad de dominio es bastante entretenido con detalles muy chuscos.

TOM AND JERRY THE MAGIC RING

Después del título para el N64 de este par de amigos y rivales, no pensamos que realizarían un juego similar, pero New Kid Co. nos ha demostrado que el Game Boy Advance da mucho más de lo que puedes pensar. Los niveles son sencillos y tus movimientos limitados, no sé como le hicieron pero a final de cuentas, el producto es bastante adictivo y a pesar de que está pensado para niños, no lo soltarás hasta terminarlo.

3.5

¡¡¡GUAU!!!

No cabe duda que los títulos de animaciones infantiles cada vez son tomados más en cuenta y así mismo, la calidad de estos va en aumento y lo notamos muy marcadamente en este título de Tom and Jerry para el Game Boy Advance, donde las gráficas y la acción dentro del juego son algo sorprendente. Además, aunque este juego es para una sola persona, es bastante entretenido y recomendable.

4.0

BASTANTE BUENO

Este es un de esos juegos divertidísimos que te hacen pasar un buen rato de risas y sano entretenimiento. Las gráficas de este juego están de lo mejor y la movilidad les quedó bastante bien, de manera que no sufrirás como en otros juegos tipo caricatura. La violencia en este juego es muy buena y sumamente divertida, pero lo que sí puedo decir es que les faltó un detalle: ¡¡que tuviera la opción de Multiplayer!!

4.5

OK

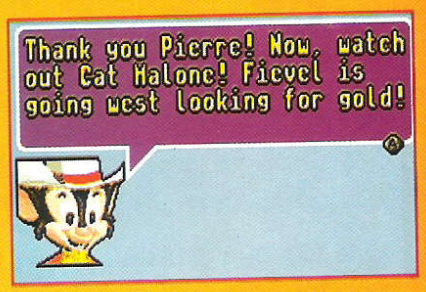
¿?

ZZZZ

Previo
INTERNACIONAL

An American Tail
FIEVEL'S GOLD RUSH

El valiente ratoncito, Fievel, vuelve a la acción; pero en esta ocasión llega al sistema portátil líder, el Game Boy Advance. Anteriormente habíamos disfrutado de un buen juego para el legendario SNES, basado en la primera película de Fievel. Ahora todos podremos jugar con este ratoncito en donde queramos y divertirnos con su nueva aventura que retoma el estilo de su segunda película.



Pues resulta que el viejo amigo de Fievel, Wylie Burp se lanzó de gambusino y encontró una gran mina de oro, pero lamentablemente el malvado Cat Malone se enteró y quiere la mina cueste lo que cueste. El preocupado Wylie rompió el mapa que lleva a su mina en cuatro pedazos y se los envió a cada uno de sus amigos para evitar que cayera en manos de Cat Malone, pero fue capturado y ahora Fievel debe recolectar los tres pedazos faltantes del mapa y dirigirse a rescatar a su viejo amigo. Como ves, la historia es simple, así como tu misión; el juego cuenta con cinemitas cada vez que necesitas hablar con alguien.

Compañía
SWING! ENTERT@INMENT Media AG

Sistema

Jugadores
1-2 simultáneos

Clasificación
EVERYONE E

Desarrollado por
HOKUS POKUS

Memoria
32 Megabit

Categoría
Plataformas

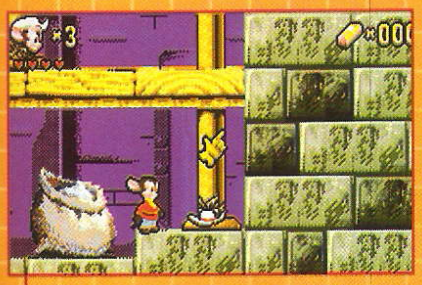
Lanzamiento
Pendiente

Este título está enfocado principalmente en los videojugadores más jóvenes o inexpertos, por lo que es bastante sencillo en movimientos, pero aún así, tiene muchos elementos para que te pongas a pensar y midas sus acciones, por lo que es muy recomendable para aquellos que se estén iniciando en el mundo de los videojuegos.

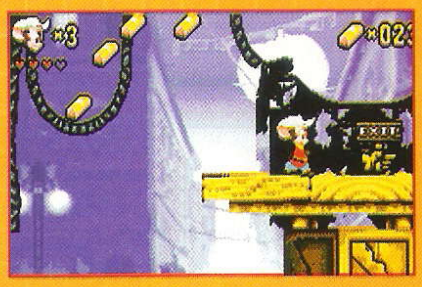
Como te podrás imaginar, los controles son bastante básicos; con los botones A y B saltas y lanzas tu sombrero.

La manera de eliminar a los enemigos normales (los que están a lo largo de la escena) es golpeándolos con tu sombrero y cayéndoles encima. Casi todos los enemigos al ser eliminados, te dejan un corazón que te recupera una unidad de energía, pero debes ser rápido pues desaparecen después de un segundo.

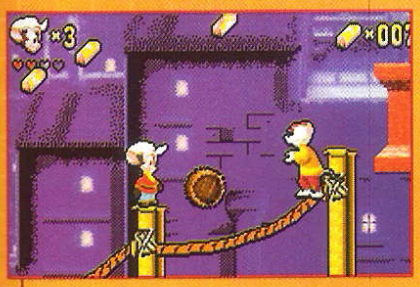
© 2001 Swing! Entertainment Media AG



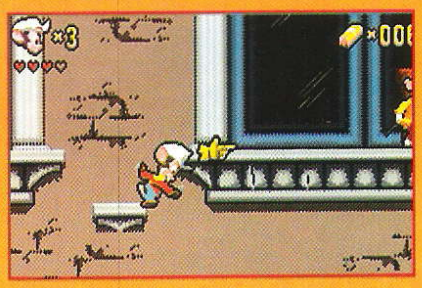
Por cierto, el sombrero que ahora trae Fievel es mágico, se lo mandó Wylie para que le fuera más sencilla la jornada. La magia del sombrero hace que cuando Fievel lo lanza, éste regresa automáticamente como un boomerang, con la excepción de que cuando el sombrero choca contra una pared o contra un enemigo, se queda en el suelo o bien, si cae a un precipicio. Cuando esto pasa, Fievel debe salvar su vida y eliminar a los enemigos saltándoles encima por un rato, después el sombrero aparece automáticamente sobre su cabeza.



El chiste del juego es avanzar hasta el final de cada nivel, hasta la salida marcada con un letrero y continuar por las tres escenas anteriores al jefe. Para que no te pierdas, cuentas con una manita indicadora que te señala la dirección que debes seguir. La manita aparece cuando te detienes por unos segundos en un mismo lugar. Al final te harán un recuento del oro que conseguiste y los enemigos que eliminaste cayéndoles encima o con tu sombrero.



Los enemigos te atacan de varias maneras y los hay de muchos tipos, hay algunos que tienen complejo de Donkey Kong y te atacan con barriles. Además de que en algunos lugares debes medir tus movimientos o caerás a un abismo.



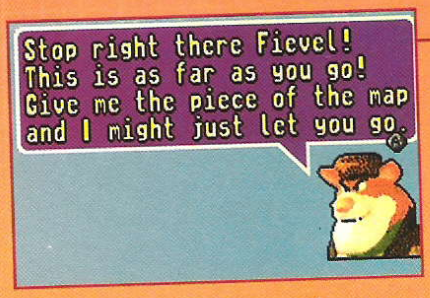
Siendo un buen juego de plataformas, no pueden faltar los caminos voladores y las plataformas que se deshacen. Pero para darle más variedad, hay inclusive cadenas que Fievel debe usar como lianas para seguir avanzando.

En el camino te encontrarás con ítems que te ayudan, como los lingotes de oro y corazones que te dan una vida extra, además de que te llenan tu barra de energía.

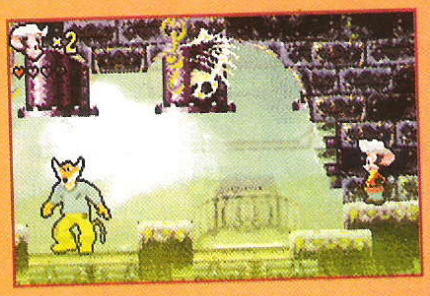
Para facilitarte las cosas y que no des un paso en falso, puedes ver más adelante o más atrás con ayuda de los botones L y R. También puedes checar qué hay más abajo o más arriba si presionas arriba o abajo en el Control Pad.

Este juego cuenta con detalles muy buenos como layers en algunas escenas para hacer el efecto de niebla o de gas. También puedes ver en las partes del mapa que tienes tu posición y lo que llevas avanzado.

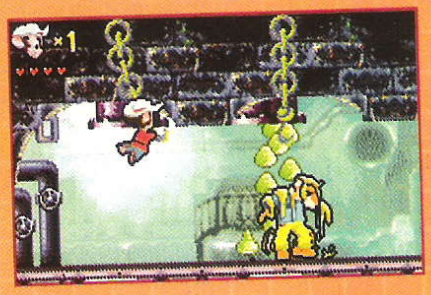
Este entretenido título cuenta con la opción de password para que puedas continuar tu juego en cualquier momento. Recuerda anotar tus passwords en un lugar seguro, no sea que los pierdas por equivocación.



Al final de cada escena te encontrarás con uno de los mejores hombres de Cat Malone. Estos sujetos están seguros de no dejarte pasar, pero como siempre, debes checar todas las posibilidades para vencerlos, recuerda que siempre hay una manera; por ejemplo: el primer enemigo es muy fuerte, pero lo puedes eliminar si caes sobre el gallo que indica el viento; cuando rebota le pega al maloso, después de un par de golpes, lo vencerás.



Otro jefe te ataca lanzándote basura (por cierto, se ve muy bien la rotación y escala de la basura) y también es fuerte, pero debes ahogarlo en su misma mugre al colgarte de las cadenas que hacen que los desechos le caigan encima. Debes combinar tu rapidez, tu habilidad y tu puntería para ganarle.

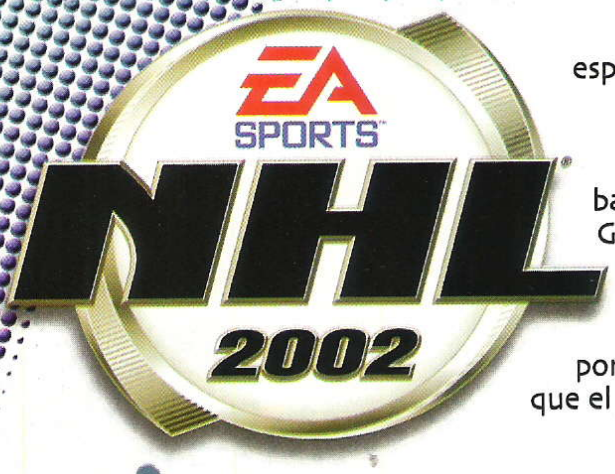


An American Tail: Fievel's Gold Rush es un buen título que recomendamos a los más pequeños videojugadores que quieran ponerse las pilas en este ámbito. Tiene buenas gráficas y es sencillo de jugar, pero lo que realmente le duele es la música, pues es muy repetitiva y no cambia durante escenas, pero fuera de eso, es un buen juego que vale la pena checar.

Encuéntralo en las principales tiendas departamentales y de autoservicio.
No promuevas el contrabando.
Para hacer válida tu garantía debes adquirir tus productos con los distribuidores autorizados.

© Nintendo 2002. TM, ® y GameBoy Advance son marcas registradas de Nintendo. www.nintendo.com.mx

A FONDO

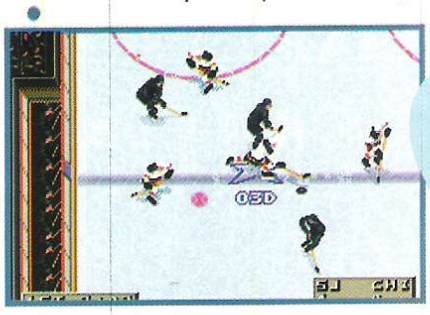


Electronic Arts siempre ha sido una compañía que le echa muchas ganas a sus juegos y especialmente a aquellos que están basados en algún deporte. Ahora vamos a checar el último título basado en el Hockey sobre hielo, que gracias al poder del Game Boy Advance, les quedó bastante bien. Aunque la introducción al juego no es realmente algo sorprendente (de hecho es un disco de hockey con el logo de EA Sports moviéndose mágicamente hasta la portería), sí podemos decir que no hace falta para que el juego sea bueno o llamativo, pero basta de charla, vayamos al grano.

Antes que nada, podemos decir que este juego es bastante bueno, la movilidad es excelente y se siente muy real. Las gráficas se ven bien, pero lo mejor de todo es el "Feeling" cuando lo juegas, realmente lograron bien el efecto y movilidad de una pista de hockey real.

Este título cuenta con varios modos de juego, pero algo muy padre es que puedes cambiar y configurar ciertos detalles y opciones de cada uno en la misma pantalla de selección de modo. Esto te permite poder jugar un partido rápidamente sin meterte en tanta configuración, claro está que si eres un aficionado al hockey, no dudarás en checar las opciones internas más a fondo.

Los controles son sencillos, sólo es cuestión de que te acostumbres a la movilidad del juego para poder dominarlo, recuerda practicar mucho para que no tengas problemas.



Botón A: Das pase/ Robas el disco

Botón B: Tiras (automático)/ Empujas al contrario

Botón L: Frenas

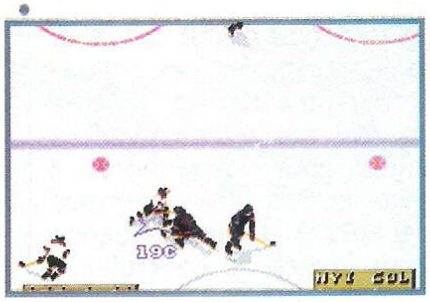
Botón R: Giras (para esquivar)

COMPAÑÍA: EA SPORTS
COMPATIBLE CON:
CLASIFICACIÓN: E
DESARROLLADOR: EA SPORTS
MEMORIA: 32 MEGAS
CATEGORÍA: DEPORTES HOCKEY
LANZAMIENTO: FEBRERO 2002

© 2002 Electronic Arts Inc.

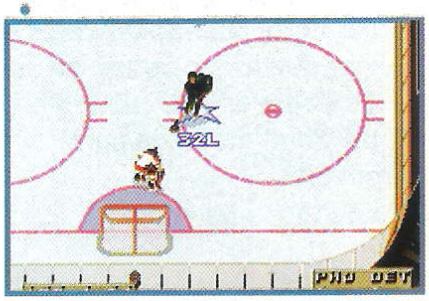
Play Now

En este modo podrás jugar un partido amistoso eligiendo a tu equipo y al de los contrarios. Puedes configurar algunos elementos como el nivel de dificultad, el tiempo de juego, si hay penalidades e incluso si quieres que se armen los guamazos, que no pueden faltar en cualquier partido de hockey que se respete.



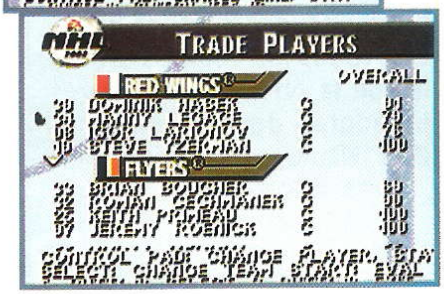
Practice

Este modo es el clásico recomendable para que te acostumbres al control, conozcas los movimientos y obviamente, practiques tiros y jugadas. Aquí podrás configurar el número de jugadores de cada equipo, por lo que puedes poner solamente al portero y a ti contra todos los demás o bien, tú y el portero contrario y practicar los tiros, en fin, el chiste es que le saques jugo a esta opción.



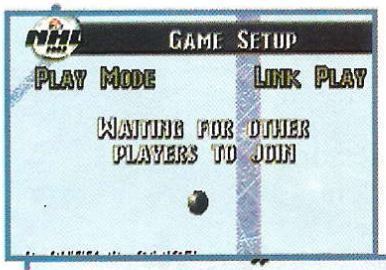
Season

Este es el modo principal del juego, aquí puedes seguir desde el principio las temporadas de juego y llevar a tus jugadores a convertirse en campeones. Aquí encontrarás más opciones bastante buenas como el intercambio de jugadores y la edición de personajes, entre otras tantas.



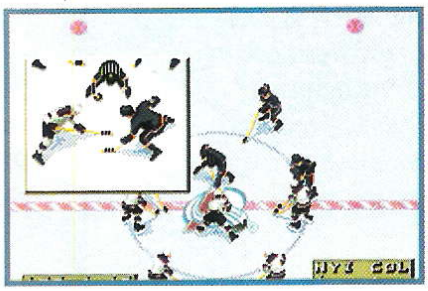
Link Game

En este otro modo podrás usar el cable Link y competir contra un amigo en un buen partido amistoso. Cada quien tendrá ciertas opciones para su equipo y no habrá diferencias, pero recuerden que lo importante no es ganar... ni competir, ¡es quién tumbe más dientes! (No es cierto, deben competir sanamente).



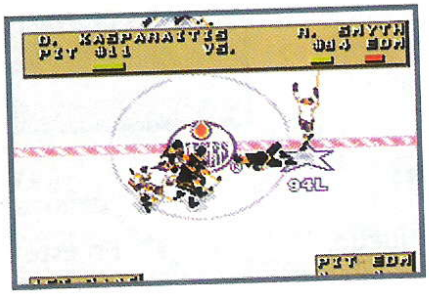
NHL 2002 cuenta con muchas opciones y buenas gráficas, además de que las canchas tienen buen tamaño y se puede jugar sin problemas.

Algo que se ve muy padre es que cuando estás en medio del saque, se abre un cuadrito para que veas más de cerca el momento en el que tiran el disco y está sincronizado con el movimiento en pantalla.

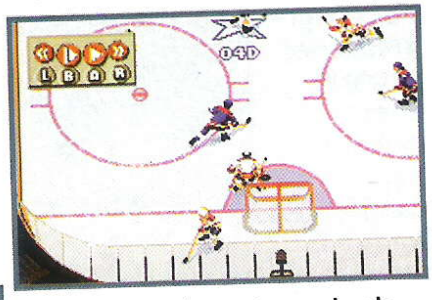


Como ya te comentamos, en el modo de Season encontrarás la opción para editar a tus propios jugadores. Claro está que no tienes grandes detalles como el tipo de piel, cara, etc. Siendo un juego sencillo, puedes ponerle nombre, número de camiseta, posición, si es diestro o zurdo y configurarle sus atributos para hacerlo más rápido, ágil o que tenga mucha destreza al tirar.

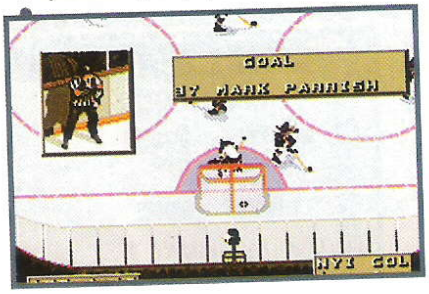
Aunque sabemos que el Football Americano es el deporte rudo por excelencia, donde hay más trancazos es en el Hockey. Es bastante común que las cosas terminen en guamazos por alguna acción violenta y dado que este juego está tan completo, cuando las cosas se ponen difíciles lo mejor es dejar que los dos arreglen sus diferencias como comadres. Lo padre es que cuando esto pasa, los jugadores entran en un "mini modo de pelea" y puedes medir tus golpes y moverte hacia los lados para evitar los ataques del otro; al final, aunque hay un ganador, ambos se van a la banca.



Un detalle muy padre es que NHL 2002 cuenta con repetición instantánea para que vuelvas a observar la última acción más detenidamente. Puedes retroceder la jugada, adelantarla o verla cuadro por cuadro para que cheques el momento exacto del gol (por ejemplo).



NHL 2002 es un buen juego que los fanáticos no deben perderse y que puedan echar la reta en cualquier parte, pero si no eres muy aficionado a este deporte, no te preocupes, que está tan bueno que vas a disfrutar un par de juegos pues es bastante divertido. Las gráficas están padres y las animaciones bastante fluidas, se merece que le des una buena checada.



RANKING

NHL 2002

EL CONEJO

A pesar de que no soy muy fanático a los juegos de Hockey, Electronic Arts siempre se ha caracterizado por hacer excelentes juegos de deportes y NHL 2002 no es la excepción. Las animaciones junto con el sencillo control, me han motivado a jugarlo por varias horas y recordar los viejos tiempos del NES en donde los juegos eran fáciles de controlar y muy entretenidos.

3.5

¡¡¡GUAU!!!

CROW

Por si gustas de un buen partido de Hockey y no sabes patinar o no tienes una pista de patinaje cerca de tu casa, NHL 2002 es una excelente opción para ti, ya que aquí encontrarás toda la diversión que encierra un buen encuentro sobre hielo, con todos los equipos oficiales de la NHL y los mejores jugadores de este deporte, este título se convierte en una oportunidad que no puedes dejar de checar.

3.0

BASTANTE BUENO

PANTEON

Cada vez que voy a jugar un título de deportes, me imagino si la movilidad será buena y si el control no es complicado; pero cuando jugué NHL 2002 me encontré con la grata sorpresa de que se juega muy sencillo y que sientes realmente que estás en una pista de Hockey. Me gustó que se pudiera retar entre dos personas, pero si le hubieran puesto la opción de cuatro, hubiera quedado mucho mejor.

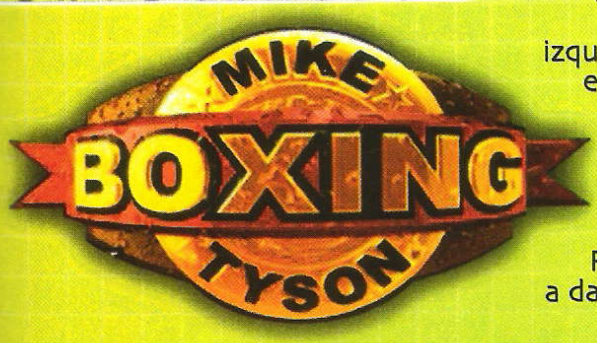
3.5

OK

¿?

ZZZZ

Previo
INTERNACIONAL



Después de muuuucho tiempo, el buen Mike Tyson regresa al mundo de los videojuegos con el pie izquierdo... bueno, lo que pasa es que esta vez veremos un juego de box donde Mike es el protagonista y para ser sinceros, sentimos que le falta mucho para ser un buen juego. Hemos visto juegos de box ir y venir como el controvertido Ready 2 Rumble! y Boxing Fever, pero ninguno nos ha gustado tanto; ahora vamos a darle una rápida checada a este título para que veas a qué nos referimos.

Como ya te mencionamos, este es un juego de box donde deberás llevar a tu personaje a la cima, aunque suena algo trillado, la diferencia es que aquí encontrarás una manera de jugar diferente a los últimos juegos de Box que hemos visto. En este título la acción se lleva a cabo con perspectiva "por arriba" y se juega diferente a como seguramente estás esperando (créenos, nosotros también esperábamos más).

Compañía
Ubi Soft

Sistema

Jugadores
1-2 simultáneos

Clasificación
EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Desarrollado por
VIRTUCRAFT

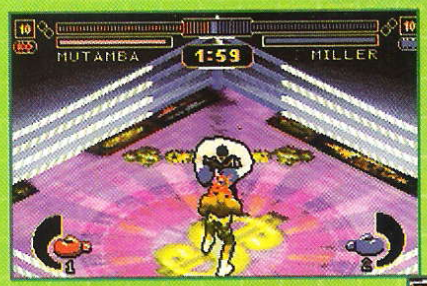
Memoria
64 Megabit

Categoría
Deportes Box

Lanzamiento
Pendiente

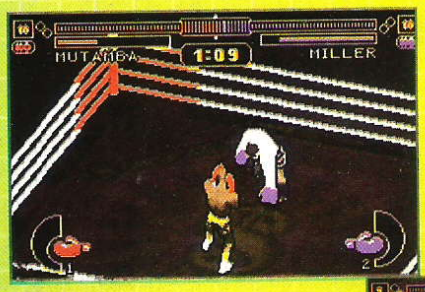
Para empezar, pensamos que si el Game Boy Advance tiene cuatro botones básicos (A,B, L y R), pudieron aprovecharlos mejor en lugar de la manera en como lo hicieron. Resulta que los botones A y B son los puños derecho e izquierdo y varía la intensidad del golpe según el tiempo que lo dejes presionado.

Ahora bien, si dejas presionado el botón de golpe (A o B) por unos segundos, llenarás una barra de energía y así, cuando sueltes el botón, tu golpe será más poderoso. Pero obviamente debes esperar para que llenes al máximo la barra y esto le da oportunidad a tu contrincante de tomarte por sorpresa. Además de que no puedes mantener todo el tiempo cargando poder, cuando pasas el límite por un segundo o segundo y medio, el poder regresa a ceros.



Los botones L y R te sirven para esquivar los golpes a la derecha o bien, a la izquierda. Si presionas ambos, pones defensa, la cual se puede mantener el tiempo necesario.

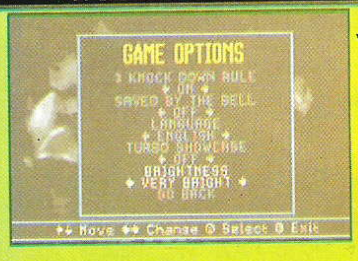
© 2001 Ubisoft Entertainment



Además de todo, puedes llenar una barra de energía cuando esquivas los ataques del contrario. Esta barra te permite realizar un golpe bastante efectivo, ¡así que ten cuidado!

Para darle un mejor ángulo al juego, el ring gira conforme te mueves. Aunque la rotación no se ve mal, sí se ve muy mal que fuera del ring no hay absolutamente nada, ni siquiera se tomaron la molestia de hacerle completo el entarimado, parece un ring sobre el suelo.

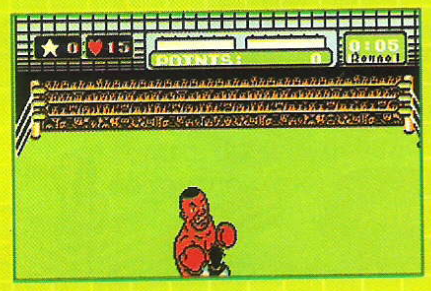
El juego cuenta con varios personajes, incluyendo obviamente a Mike Tyson, entre otros más. Por cierto que un buen detalle es que este juego cuenta con la opción de manipular el contraste del juego para verlo sin problemas.



En este título se puede jugar dobles, gracias al cable link; así que podrás retar con tus amigos en cualquier parte y ver quién es el mejor.

Mike Tyson Boxing cuenta con varios modos de juego (además de las ya acostumbradas opciones): Showcase, Versus, World y Practice. Dentro de estos modos puedes pelear contra el CPU o bien, contra un amigo, entrar a torneos y empezar desde abajo para llegar a ser el campeón mundial, con la ayuda y apoyo del buen Mike Tyson como entrenador.

La verdad creemos que Mike Tyson Boxing es un juego que pudo haber quedamo mucho mejor, le faltan muchos detalles para que llamara más la atención por el juego en sí y no por el renombre de Mike. Inevitablemente lo comparamos con el grandioso Mike Tyson's Punch-Out! del viejo NES y sinceramente tenemos todos los votos a favor de que este título para GBA no le llega al clásico Punch-Out! Lo podemos recomendar sólo si eres un gran aficionado al boxeo o bien, si eres un fan de Tyson.



READY 2 RUMBLE ROUND 2

Hemos recibido infinidad de cartas así como e-mails preguntándonos a cerca de los personajes ocultos de este gran juego para el Nintendo 64, así que decidimos tomar cartas en el asunto y presentarte la forma correcta de cómo obtener a cada uno de estos feroces pugilistas.

Michael Jackson

El rey del Pop hace su presencia en este formidable juego para vencer a cualquiera que dude que es el rey.
Al terminar por primera vez el juego en el modo de Arcade, podrás pelear con él.

Shaquille O'Neal

El gran jugador de baloncesto también demuestra quien es quien cuando se trata de músculos y lo probará al destrozar a sus oponentes.
Al terminar pos segunda ocasión el juego en Arcade, te ganarás el derecho de poder usarlo.

The First Lady

La ex-primera dama de los Estados Unidos se enfrentará a todo aquel que se ponga en su camino, aunque se trate de su marido.
Cuando logres terminar el juego por tercera vez la opción de Arcade, podrás utilizar a esta gran dama.

Mr. President

El respetable ex-presidente se ha dado a la tarea de recuperar el voto de todo el pueblo de Norteamérica y que forma más confiable que ganar este torneo.

Dentro del modo de Arcade, al terminarlo por cuarta ocasión, tendrás el privilegio de jugar con él.

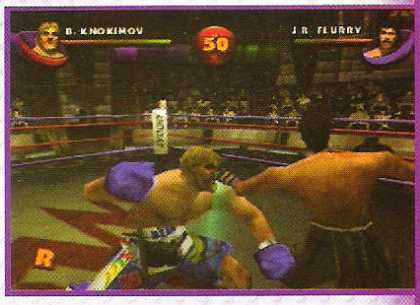
Mama Tua

La mujer más poderosa del mundo está dispuesta a enfrentar a quien ose retarla y poner a trabajar toda su humanidad para lograr sus objetivos.
Al obtener el primer rango en el modo de Championship, podrás pelear con esta bestia humana.

Joey T

Un verdadero tanque de demolición sería su mejor apelativo, quien con su devastadora lentitud podría derribarte con pocos golpes.
Una vez que obtengas a Mama Tua, comienza un nuevo juego en el mismo modo de Championship con el mismo personaje que terminaste la primera vez y al obtener nuevamente el primer rango, tendrás el derecho de jugar con él.

JR Flurry



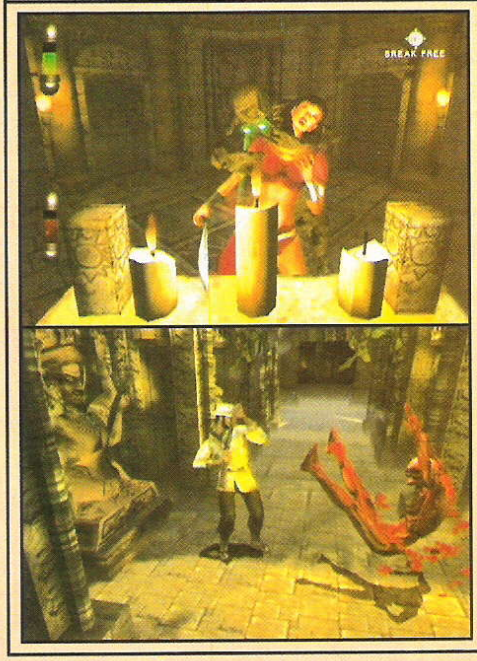
El ser humano con el físico más perfecto de la raza, está dispuesto a ponerle los ojos púrpuras a todo contrincante que se suba al ring para enfrentarlo.
Para activar a este personaje, sigue la secuencia terminando por tercera vez el modo Championship con el mismo personaje y quedando en primero lugar.

Capcom muestra progresos en Resident Evil

El equipo de Shinji Mikami sigue dando de qué hablar con los progresos que se han presentado del anticipado juego Biohazard (Resident Evil) para el Nintendo GameCube. Una gran variedad de efectos visuales, regrabación de diálogos, masterización de audio, y un "motion capture" que verdaderamente da miedo. Los personajes y enemigos se mueven con tanta naturalidad que parece que están vivos. Por otra parte, la creatividad se ha desarrollado libremente al utilizar más elementos para detener a las criaturas y zombies; por ejemplo, puedes utilizar una arma para escapar de situaciones difíciles, como es el caso del cuchillo, que lo puedes enterrar en el cráneo del zombie para evitar que te haga demasiado daño.

Por otra parte, la compañía ya ha puesto una fecha tentativa para el lanzamiento de su siguiente juego original para el Nintendo GameCube, claro está que es la precuela de la saga denominado como Resident Evil Zero y todo parece indicar que en nuestro continente lo encontraremos en las tiendas por el mes de Octubre.

Nintendo define fechas para dos grandes éxitos



Los esperadísimos juegos de Eternal Darkness: Sanity's Requiem y Star Fox Adventures para el Nintendo GameCube ya tienen una fecha definitiva y no hay marcha atrás. Ambos juegos serán lanzados en el mes de Junio para que puedas disfrutar de unas vacaciones de verano bastante entretenidas; Star Fox saldrá el 10, mientras que Eternal Darkness llegará el 24. Los dos juegos tienen grandes puntos a su favor por lo que tenemos la certeza que muchos comprarán los dos juegos aunque no se den abasto.

Nintendo, Sega y Namco formarán la Trifuerza

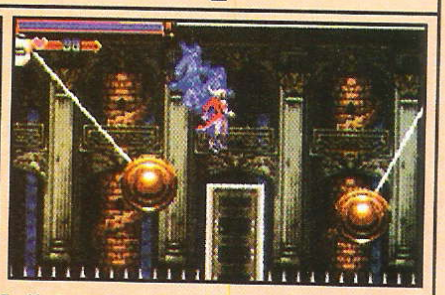
Hace unas semanas, en una conferencia de prensa en Europa, Shigeru Miyamoto y Satoru Iwata han hecho saber que gracias a las peticiones de Sega y Namco, Nintendo ha modificado un poco el concepto del Nintendo GameCube para utilizarlo en máquinas de Arcadia. Con esto, Nintendo regresa al mercado de las traga-monedas y con las modificaciones, cualquier compañía podrá utilizar el medio de almacenamiento de datos que desee, desde DVD, CD, hasta los ya olvidados ROM, todo esto para la comodidad de los diseñadores.

Aún no se tienen más detalles de este proyecto con el nombre tentativo de "Triforce", pero lo más seguro es que Nintendo haga algún anuncio en el próximo E3.

De último momento nos enteramos que Capcom está trabajando en algo que podría resultar en un nuevo juego de peleas para este sistema, y si esto es cierto, Nintendo gozará de muchas translaciones de arcadia de parte de las tres compañías, Sega, Namco y Capcom.

El legado Belmont retornará a la pantalla portátil

Konami ha anunciado su último proyecto denominado "Castlevania: Hyakuya no Concerto" (Castlevania: White Night Concerto) dirigido al portátil de Nintendo, el Game Boy Advance.



Originalmente se había planeado para otro sistema, pero con las capacidades de almacenamiento y procesamiento del sistema, esta consola es la más idónea para promover un juego en 2D.

Bajo la batuta de Koji Igarashi, productor Castlevania: Symphony Of The Night así como Ayami Kojima, diseñador de arte y personajes de este mismo juego, estos dos grandes creativos combinarán nuevamente sus habilidades para brindarnos una nueva historia que toma lugar en 1740 en donde Jetsu Belmont deberá enfrentar al legendario Conde Drácula en sus territorios.

Igarashi ha prometido un juego mucho más extenso que la aventura anterior para el GBA, así como nuevas implementaciones y grandes hordas de nuevos enemigos.

El juego estará disponible en Japón el 6 de Junio y la fecha para nuestro continente se mantendrá en secreto hasta Mayo ya que lo presentarán ese mes en el E3.

Un nuevo Emblema de Fuego se vislumbra en el Sol Naciente

El mes pasado, salió a la venta en Japón un inesperado título de Nintendo para el Game Boy Advance y como ya lo habíamos mencionado, simplemente era cuestión de tiempo para que saliera Fire Emblem para este sistema.

Roy contará con un estilo diferente, pero con el mismo género de estrategia para beneplácito de todos los jugadores Asiáticos.

Desgraciadamente aún no se tiene fecha de lanzamiento para el mercado americano, pero estamos seguros de que no tardará mucho tiempo para enterarnos de la fecha para nuestro continente, tal vez tan sorpresivo como lo hizo en su país de origen.

Los Ogros tomarán América

Atlus ha confirmado el lanzamiento del tan esperado Tactics Ogre: The King of Lodis para la primavera, así que no falta mucho para disfrutar de este magnífico título a cualquier parte que vayas. A pesar de que este juego fuera un título de lanzamiento para el Game Boy Advance, toda la audiencia americana se ha quedado en espera del nuevo Tactics Ogre, que definitivamente es un gran juego de estrategia.

Capcom apoyará a Nintendo con todo lo que tiene

Tal vez para muchos sea demasiado tarde, pero para quienes extrañábamos los éxitos de arcadia de Capcom para los sistemas caseros de Nintendo es algo que simplemente no se puede pasar por alto. Capcom Vs. SNK 2 ha sido confirmado por esta compañía con algunos cambios, mejoras y bonos; y aunque no se ha especificado la fecha de lanzamiento ni si el juego llegará a este lado del charco, ya estamos desesperados por ponerle las manos encima.

Taito revive una de sus mejores series

Hace poco, esta compañía nos dio la sorpresa de Lufia: The Legend Returns para el Game Boy Color y lógicamente no podía dejar de producir un juego de esta serie para el Game Boy Advance.

Estpolice Gaiden (nombre original de la serie en Japón) tomará un giro diferente, ya que se tomará el concepto de coleccionar y adiestrar monstruos. Aún no hay más detalles del juego, pero esperamos que pueda llegar a nuestros territorios en un futuro no muy lejano.

Hay planes para que Square pueda volver a trabajar con Nintendo

Gracias a la nueva maniobra de Hiroshi Yamauchi, Nintendo invertirá varios millones de dólares con varios licenciatarios para desarrollar nuevos juegos para sus sistemas con un periodo límite de un año para su desarrollo. Con esta noticia, Square le ha tomado la palabra a Nintendo y creará una nueva división dirigida por Akitoshi Kawazu que aprovechará esta oferta y así desarrollar nuevos juegos para el Game Boy Advance, así como para el Nintendo GameCube. Esta nueva casa programadora se llamará Game Designers y se rumora que su primer proyecto se realizará con interactividad entre el Game Boy Advance y el Nintendo GameCube, basándose en la serie animada Final Fantasy Unlimited.

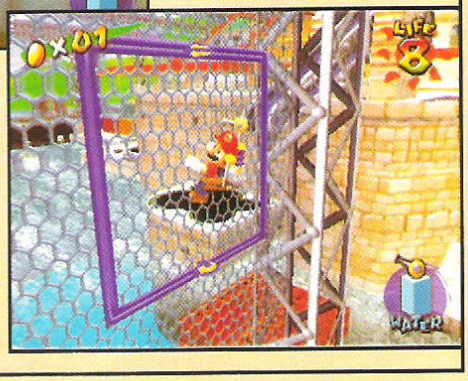
Animal Forest llegará a América

Uno de los juegos más controversiales para el Nintendo 64 se ha readaptado para el Nintendo GameCube y será cuestión de tiempo para que llegue a nuestras manos ya que se ha comenzado el proceso de traducción en las oficinas de Nintendo of America. Según las propias palabras de Shigeru Miyamoto, el juego será lanzado a finales de año gracias a la extensa cantidad de texto, que según cuenta con cuatro o cinco veces más que cualquier juego de RPG.

Mario Sunshine da la cara

La razón principal por la que Shigeru Miyamoto ha dado varias conferencias alrededor del mundo es para presentar los avances que se han logrado en el nuevo juego de Mario Sunshine. Al parecer, unas manchas de pintura han caído del cielo y comenzado a aterrorizar a los pobladores del reino, por lo que Mario, armado con una pistola de agua, hará hasta lo imposible por disolver estas manchas y descubrir la mente maligna que está detrás de todo esto. Hasta el momento, lo que se ha mostrado se basa directamente en el juego de Mario 64, pero ya

conocemos las políticas de Nintendo con respecto a mostrar un nuevo título por lo que lo más probable es que Miyamoto tenga varios ases bajo la manga para nuestro legendario héroe de overol.



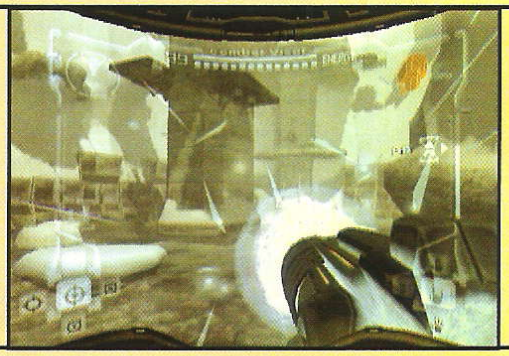
La piratería sigue en ascenso

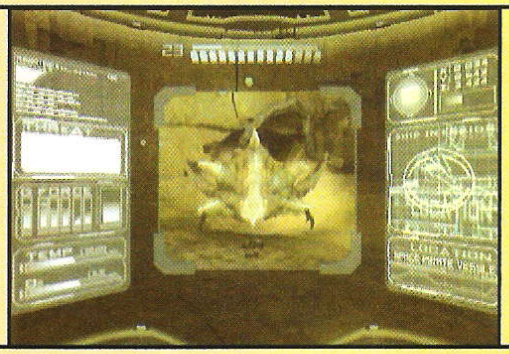
La asociación IDSA (The Interact Digital Software Asociation o Asociación de Programas Interactivos Digitales) ha realizado un estudio muy importante a cerca del problema de la piratería de programas. De acuerdo con esta asociación, la industria de los videojuegos (en todas sus ramas: Arcadias, Portátiles, Caseros, etc.) ha tenido una perdida de 1.9 Billones de Dólares ocasionada por la piratería proveniente de China y Corea. La preocupación se agudiza cuando en este total no se tomó en cuenta las pérdidas en Estados Unidos, Canadá ni el Oeste de Europa, así como el gran foco de infección que representan los "Downloads" en Internet. Con el apoyo del gobierno de los Estados Unidos de Norteamérica, IDSA está haciendo un gran esfuerzo para detener esta gran ola de productos piratas y sancionando varias páginas de internet. Esperemos que con esto se detenga al menos un poco el avance tan descomunal que ha tenido la piratería alrededor del mundo incluyendo nuestro país.

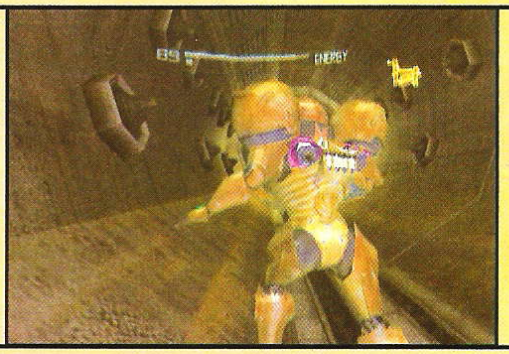
Metroid Prime

Ahora sí, ya tenemos noticias del avance de este juego que a muchos tenía en desconcierto. Todo parece indicar que el juego en general será con perspectiva de tercera persona en ambientes tridimensionales y que se controlará a Samus Aran como en cualquier otro título de la serie, pero al enfrentar a los enemigos, la cámara cambiará automáticamente a una perspectiva de primera persona para facilitarle al jugador atacar en partes específicas del oponente y así descubrir el punto vulnerable para vencerlo.

Por fin, ya podemos descansar un poco de la presión que sentíamos cuando Nintendo solamente había presentado imágenes en primera persona. Por otra parte, el juego se mostrará en el E3, así que pronto tendremos más información de esta heroína intergaláctica.



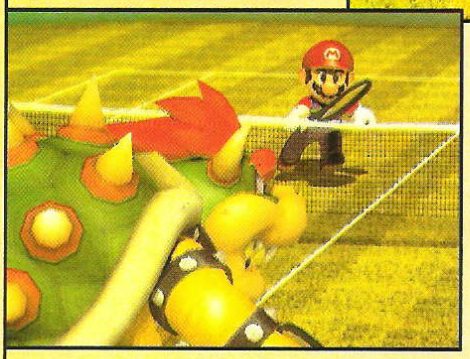




Mario y sus amigos continúan haciendo deporte

Como se planteó desde el principio, Camelot Software ha estado trabajando en los nuevos juegos de Mario Golf y Mario Tennis para el Nintendo GameCube y a pesar de que no se han definido los nombres oficiales ni las fechas de lanzamiento, ya presentaron algunas imágenes de ellos.

A pesar de que el juego de Tennis no se ve muy diferente a la versión de N64 (eso sí, con mucho más polígonos dejando a los personajes muy bien ilustrados), Kamio Yone nos explicó que el juego cuenta con una gran variedad de movimientos, aparte de que la inteligencia artificial de los contrincantes te motivará a realizar diversas combinaciones para poder ganarles, dándole una sensación de un juego real de tenis como ningún otro.



¡¡¡Hola a todos!!!

Este 30 de abril vamos a estar con ustedes, porque ese día celebramos algo muy especial: ¡el Día del Niño!

Para esta fecha tan importante tenemos preparadas muchas sorpresas, así que manténganse en contacto con nosotros, como siempre, desde nuestro sitio www.pandillatelmex.com.

También tenemos novedades padrísimas para el resto del año. ¡Para que sigan aprendiendo, divirtiéndose y pasándosela súper con nosotros!

¡Feliz día a todos nuestros amigos!

Marco, Redecita, Tonito y Cablín.

¡Nos vemos pronto!

LA PANDILLA TELMEX

Vengan a Visitarnos en www.pandillatelmex.com, ¡¡¡los esperamos!!!

Carlos V y Club Nintendo juntos otra vez

Hola amigos, antes que nada queremos aprovechar esta sección para mandarte una enorme felicitación en este tu mes, el mes de todos los niños. A nosotros nos enórgullece mucho estar trabajando todos estos años para seguirte brindado sabor y sobre todo mucha diversión. Este siempre ha sido el objetivo número uno de Carlos V, por eso esta ves te mandamos la excelente combinación para hacer de este día el mejor de todos.

RAYADOS

Si recuerdan, en el número de Enero, abrimos una pequeña solicitud gracias a que Disney nos regaló cinco videos de su película Atlantis: El Imperio Perdido y aquí están los acreedores a su premio.

Luis Carlos Galván Díaz de León, Jorge Ángel Solares De La Cruz, Alonso Abraham Sosa Aguilar, Marco Antonio González, Gerardo Fonseca Camarena

Recuerden que solamente necesitan de una identificación y comprobante de domicilio para poder reclamar sus premios.
Gracias a Disney por estos regalos y a todos los que participaron en esta sección de Rayados.

ULTIMA PAGINA

Nos despedimos de este número en el mes del niño; felicidades a todos nuestros lectores pequeñines y a ti que al igual que nosotros, sigues manteniendo vivo ese espíritu de niño a pesar del paso del tiempo.
Este mes sí que hubo noticias interesantísimas, Nintendo adaptando la ingeniería del GameCube para el mercado de Arcadias, Capcom con el apoyo a este gran paso de Nintendo, Square regresando con Nintendo para producir juegos exclusivos. Y todo esto es apenas es un pequeño vistazo de lo que será el E3 de este año, al que ya nos morimos de ganas por asistir.

Por otra parte, por fin el Crow ya se decidió para sacar su sección, que no queremos quemar hasta que la veas publicada; y nuevamente el Conejo nos la volvió a aplicar, ya que tenía lista su sección de este mes y por cuestiones de espacio, se tuvo que retener hasta el siguiente, ni modo, pero por eso revisará algo bastante interesante para todos los seguidores del anime, así que mantente pendiente.

Ya lo hemos en repetidas ocasiones a lo largo de esta edición, pero un recordatorio extra no está por demás; en unos días estará disponible el número especial de Zelda en donde hablaremos de muchísimas cosas interesantes y estamos seguros que será de tu agrado.
Muchas gracias por estar con nosotros y te esperamos en el próximo número de nuestra Revista Club Nintendo.
Nos vemos en Mayo.

C • L • U • B
Nintendo
BOMBERMAN
MAX RED
CHALLENGER
BOMBERMAN
MAX BLUE
CHAMPION

C • L • U • B
Nintendo
SONIC ADVENTURE 2 BATTLE